Vol.94 創刊4周年記念特大号！大プレゼント&攻略付録&徹底攻略特集!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年1月14日発行（隔週金曜日発行）第5巻第1号通巻90号

# 電撃PlayStation プレイステーション

1999 1/14

特別定価 540YEN



特別付録1
## 攻略Station SP Vol.9
116P 完全保存版
スターオーシャン セカンドストーリー
メタルギア ソリッド
BRAVE FENCER 武蔵伝 etc.

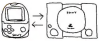
特別付録2
エリーのアトリエ スペシャルポスター

創刊4周年記念 大プレゼント
ファイナルファンタジーVIII 100本
100個 ポケットステーション
e.t.c

徹底攻略
## 幻想水滸伝II／機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
## テイルズ オブ ファンタジア
## チョコボの不思議なダンジョン2
ストリートファイターZERO3／エリーのアトリエ／クラッシュ・バンディクー3
R4／マール王国の人形姫／玉繭物語／ポポローグ




出るわ 出るわ
ポケステ対応ソフト。
君はどれからポケる？



## R4 —RIDGE RACER TYPE4—
標準価格5,800円(税抜) 絶賛発売中




(株)ナムコ

またまた凄まじい進化をとげた「R4」。ポケステがあれば、グランプリモードで獲得したクルマのデータをいつでもどこでも学校でも友達にあげられるのだ。これは凄い。

## クラッシュ・バンディクー3 ~ブッとび! 世界一周~
標準価格4,800円(税抜) 絶賛発売中




(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

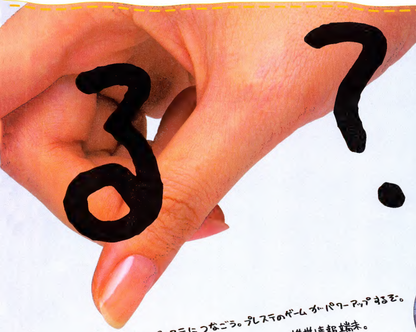
超お買い得ソフト「クラッシュ3」にもポケステモード「どこでもクラッシュくん」がついてるぞ。ダンスやパズルなどのミニゲーム満載。クラッシュの日常生活ものぞけるのだ。

## ストリートファイター ZERO3
標準価格5,800円(税抜) 絶賛発売中



(株)カプコン

大人気の格闘ゲームもポケステ対応だ。格闘家のキャラをポケステに移して育てたり、友達と対戦させたりできる。強くなったキャラをプレステ本体で使うこともできるぞ。



さあ、ポケステをプレステにつなごう。プレステのゲームがパワーアップするぞ。
ソフトをダウンロードして外に持ち出せば、かわいい携帯情報端末。
友達同士でピピッとコミュニケーションもできて、もちろんいつでもどこでも
ゲームが楽しめる。プレステを持ってる皆さん、これは、買いですぜ。



**ポケットで、ゲームがひろがる。ポケットステーション。**

# PocketStation™

**1月23日発売** 標準価格 **3,000円** (税抜) SCPH-4000 ホワイト SCPH-4000C クリスタル




**発売日が変わりました。楽しみにしていた皆さん、もうしばらくお待ちください。**

## ファイナルファンタジーVIII

予定価格7,800円(税抜) '99年2月11日発売予定



(株)スクウェア

この超大作ももちろんポケステ対応!内容は人気キャラ「チョコボ」に関係があるんだけど詳細は制作上の秘密。すいません。ただ、面白くなることだけは確実。期待して待とう。

## テーマ アクアリウム

標準価格5,800円(税抜) 絶賛発売中



エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)

水族館をテーマにしたこのゲームもポケステがあれば楽しみ方が倍増!イルカを連れ出して遊んだり、海底探索で宝物をみつけたり、友達とイルカ競争もできるのだ!

## ポケットムームー

予定価格4,800円(税抜) '99年2月発売予定




(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

ポケステで遊んだゲームスコアをたくさん貯めてプレステのムームーマーケットでお買い物。ポケットゲームやおもしろアイテムが100種類以上。遊べば遊ぶほど遊べるゲームがコレクションできちゃう!

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

●商品についてのお問い合わせ先(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントインフォメーションセンター 03-3475-7444

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT™

このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。



はじめて出会った男を、ボクは破壊した。

病院の拘束ベッドで目覚めた少年。

クスリによって破壊された記憶。
身につけた恐ろしい力。手も触れずに人を破壊し、焼き尽くす力…超能力。

世界を管理するマザーコンピュータ[ドロシー]
[ドロシー]によって産み出された新しい人類[ガレリアン]

[ガレリアン]の持つ恐ろしい力…超能力。

[ガレリアン]と戦えるのは、少年だけだった…。

PSYCHIC 3D ACTION ADVENTURE

# ガレリアンズ

1999. SPRING ON SALE


PlayStation
ASCII
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー



1999年、マクロスが
インタラクティブ映像作品、発進！
CG技術を駆使した
迫力のムービーシーン。
ヒカル、そっちに敵の主力が
向かった。気を付けろ！
ストーリーにそって展開する
アクションシューティング。
ミンメイが歌うラブ・ソングが
重要なカギを握る。
イラスト：美樹本晴彦
緊急発売決定！
1999年3月
発売予定
プレイステーション版
超時空要塞
マクロス
MACROSS
愛・おぼえていますか
MACROSS THE MOVIE
劇場版公開15周年記念
15th ANNIVERSARY
ストーリーアクションシューティング／本編2枚組＋マクロスＶＦ－Ｘ2体験版（計3枚予定）
メモリーカード対応（ブロック数未定）／予価：6,800円（税抜）
アイドル“リン・ミンメイ”をめぐる愛と戦闘のＳＦ巨編が、
ついにセガ・サターンからプレイステーションに完全移植！
ハイクオリティ映像で綴られるシーンのなかには、映画公開時にはなかったデジタル・ムービーも追加。
バルキリーを操りステージをクリアすると、感動のストーリーが次々と展開して行く。
ミンメイ、一条 輝、早瀬未沙の3角関係のゆくえは———。
そして、ゼントラーディ軍との宇宙戦争は、どうなるのか。
マクロスの原点が鮮やかに蘇る・・・。
EMOTION
感動、冒険！
販売元・お問い合せ先 バンダイビジュアル株式会社
東京本社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1−3−5 SEFビル
［東京営業所］ TEL.03-5828-3001 FAX.03-5828-3010
［名古屋営業所］ TEL.052-883-5911 FAX.052-883-5912
［大阪営業所］ TEL.06-375-4325 FAX.06-375-4330



Wスクランブル！
PlayStation
マクロスの魅力を異なる方向に追求した2作品。
『感動のストーリー』と『究極のドッグファイト』、
どちらも見逃せない！
VF-X2
体験版付
驚異のリアル・ドッグファイト、発進！
MACROSS VF-X 2
第3者の視点が自由に動きながら、
敵機と自機を同時に補足し続ける、
世界初のカメラ・システム
「バリアブル・ビュー」を搭載！
©1998 BIG WEST
©1998 BANDAI VISUAL
3Dシューティング・ゲーム／1999年春発売予定
アナログジョイスティック対応予定／価格未定



PlayStation
人生ゲーム日本上陸30周年記念特別企画
さくま式人生ゲーム®でおめでとう。
好評発売中
5,800円
(税別)
AKUMA
●ゲームデザイン
さくまあきら
●メインキャラ・デザイン
土居孝幸
●ゲーム音楽
宮路一昭
たからさん！
今月の給料が 出ました！
75万円です！
『2台目のベルは これよ～ん！』
コントローラ1つでも
5人プレイ
OK
★おなじみの人生ゲームと、ボードゲームの神様「さくまあきら」氏が手を組んで、人生ゲームの新シリーズが登場!!★コミカルなミニゲームを30種類も導入!!★ルーレットを回して進む簡単ルール!★大人から子供まで安心して楽しめる!★コントローラーが1つでも、5人同時に遊べる!!
鹿児島産さつまいもを抽選で100名様にプレゼント！
いそいでポストへ！
ただいま さくまいも キャンペーン実施中！
【キャンペーン期間】1998年12月10日～1999年2月10日(当日消印有効)
人生ゲームに対するご意見、今後人生ゲームに要望されることをお書き添えの上、下記にお送りください。
送り先▶〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
株式会社タカラ CS事業部「さくまいも」係
本物の味をご贈答用に
産地直送
鹿児島の味 ふるさと便
鹿児島県
元祖、薩摩のさつまいも
ホクホクの「さつまいも」、元祖薩摩の大地よりとれたて産地直送。そのほか、話題の「鹿児島黒豚」、「本場さつまあげ」、名産果実「鹿児島ぽんかん」などなど、JA鹿児島県経済連が厳選した特選ギフト商品を数々取り揃えています。
パンフレットご希望、お申込み等お問い合わせは
鹿児島の味「ふるさと便」本部
鹿児島市鴨池新町15番地 JA鹿児島県経済連6階
TEL.099-258-5428
インターネットアドレス http://www.satsuma.ne.jp/kakeiren
―あそびは文化 タカラ
©TAKARA CO.,LTD. / さくまあきら 1998
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ※価格は希望小売価格です。
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA®

電撃PlayStation
おかげさまでDPSは4周年!!
Vol.94 Jan.14,1999

## GAME INDEX



## TABLE OF CONTENTS



※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。ＭＣ…メモリーカード、ＭＴ…マルチタップ、ＡＪ…アナログジョイスティック、ＡＣ…アナログコントローラ、ＮＣ…ネジコン、ＴＣ…対戦ケーブル、ＤＳ…DUAL SHOCK、ＰＳ…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

# ありがとう 創刊4周年記念

# 特別大感謝プレゼント

みなさんのアツイご支援のもと、今号をもちまして電撃PlayStationはついに創刊4周年目を迎えることができました！ 4年前にみなさんと交した宇宙一のPS専門誌を作るという計画も着実に実現に向かっているのだ。それもちろん、読者のみなさんがあってこそ。本当にありがとうございます。感謝の気持ちを込めて今回のプレゼントを贈ります。

## A TOSHIBA DVD／CD／ビデオCDプレーヤー『SD2100』

1名



◀デジタル技術の粋を結集して高品質の映像を提供するＤＶＤ。この年末年始にかけては洋画やアニメなどのラインナップもそろい始め、そろそろ手に入れたいアイテム度No.1のＤＶＤプレーヤー。今回はＤＶＤはもちろん音楽ＣＤ、ビデオＣＤまでがこの１台で楽しめる東芝ＳＤ2100をプレゼント！　高画質永久保存版であのタイトルを手に入れよう！

## B aiwa録音再生ポータブルMD『AM-F7』

3名



▶いまやポータブルステレオといえばＭＤ。小さい、軽いを武器に普及台数を伸ばしてきました。これ１台で録音も再生もできるスグレものだ。

## C つりコン＋PSソフト『バスランディング』

10名



▲加速度センサーにより、竿を振る力加減までを忠実に再現するつりコンとその対応ソフト第一弾の『バスランディング』のセット。シーズンオフのバスフィッシングを楽しもう！

（提供：アスキー）

## D ジョグコン＋PSソフト『R4 RIDGE RACER TYPE 4』

3名



◀ハンドルを使用したステアリング動作をも再現する「ジョグコン」に、話題のＲＣＧ『Ｒ４』をセットにしてプレゼント！

（提供：ナムコ）

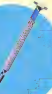
## E PocketStation ＋ポケステ用電池 ＋電池交換用ドライバー ポケステライフ快適3点セット

（提供：SCEI）

なんと 100名




手に入れたその日から長時間のプレイが楽しめるように交換用電池を２つ付けちゃうぞ。いつ電池が切れても、すぐにゲームを再開するために常備しておくのだ。



ポケステの電池交換に必須の精密ドライバー。にぎりの部分も金属の、高級感あふれる１本。ポケステ、電池、ドライバーの３点でキミのポケステライフもいっそう快適なものに。



◀対応ソフトのラインナップも増えてきて、いよいよ発売が待ち遠しいポケステ。ボディカラー、白とクリアのどちらが当たるかは届いてみてのお楽しみだ！

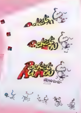
## PSゲーム関連グッズ

### G『ポケットムームー』オリジナルステッカー

▶クラッシュ、パラッパに並ぶPSのマスコット的キャラ、ムームー星人。なぜか憎めない、彼らが描かれたB5サイズの大判ステッカーをど～んと100名様にサービス!! 気分はいつでもムームー星人と一緒だ。

（提供：SCEI）

100名



### F AOL&デジキューブ『FINAL FANTASY Ⅷ』発売記念キャンペーン『FFⅧ』未公開映像付きAOL接続CDロム

「FFⅧ」の未公開映像を満載したWin95&Mac用CDロム。キャンペーンについての詳細は本誌P.234電撃NEWS STATIONで紹介しているのでそちらを参照のこと。

（提供：AOLジャパン）




20名

### H『みつめてナイトR～大冒険編～』'99年版卓上カレンダー

（提供：コナミ）

◀人気恋愛RPGのキャラクターが描かれた、手のひらサイズ卓上カレンダーだ。



20名

### I『マール王国の人形姫』A3サイズレジシート



10名

▲机の上に置いて、表面を保護するプラスチック製シート。

### L『バトルアスリーテス大運動会GTO』あかりちゃん立て看板

（提供：インクリメントP）




▶組み立てた状態では150cm以上にもなる、あかりちゃんの店頭用等身大看板。これでいつでもあかりちゃんと一緒だ

1名

### J『ファーストKiss☆物語』タペストリー

（提供：ヒューネックス）

◀ドキドキの恋愛AVGの、主人公とヒロイン2人が描かれたタペストリーを5名様に。部屋に貼ればいつでもドキドキ気分を満喫できるぞ。




5名

### K『Lの季節 A piece of memories』B2ポスター2枚セット

（提供：トンキンハウス）




10名

◀現実と幻想界、2つの世界で展開する学園ストーリー。2種類のポスターをセットで。

もちろんPSソフトも大放出!!

# 発売まで待ちきれない!? 大作RPG!!



発売まであと1カ月ちょっとに迫り、ますます期待も高まる超大作RPG! 怒涛の100名様プレゼント決行! 発売直後に編集部から発送するぞ! 気合いを入れて入魂のハガキを送ってくれ!





## 『FFVIII』やろうぜ!

なんと100名プレゼント!!

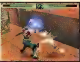
## No.0 ファイナルファンタジーVIII

創刊4周年を記念した大プレゼント、メーカー各社様のご協力によりこれだけのタイトルがそろいました。1998年下半期〜1999年1月発売予定のタイトルばかりがこれだけ並ぶと目移りしちゃうかも? とくにポケステ対応タイトルは人気が集中しそうな予感、心して応募してくださいね。

| No. | タイトル | 当選数 | 紹介 |
|---|---|---|---|
| No.1 | 快刀乱麻 雅 | 3名 | |
| No.2 | もんすたあ☆レース | 3名 | |
| No.3 | パチスロ帝王 ビッグウェーブ・岡部・BBジャンキー7 | 3名 | |
| No.4 | マール王国の人形姫 | 10名 | 王子様にひと目ボレしちゃったお姫様コルネットが、人形たちと冒険するRPG。 |
| No.5 | トラ! トラ! トラ! | 3名 | |
| No.6 | 釣道〜渓流・湖編〜 | 3名 | |
| No.7 | Fighting Illusion 〜K1 GRANDPRIX '98〜 | 3名 | |
| No.8 | 好奇心は猫を殺すか | 3名 | |
| No.9 | ガーディアンリコール〜守護獣召喚〜 | 3名 | |
| No.10 | 進め! 海賊 | 3名 | |
| No.11 | ザ・ファミレス | 3名 | |
| No.12 | 幻想水滸伝II | 10名 | 前作を超える壮大なスケールで贈るドラマチックなストーリーのRPGだ。 |
| No.13 | LUNATIC DAWNII | 3名 | |
| No.14 | COOL BOARDERS3 | 3名 | |
| No.15 | バブルガンキッド | 3名 | |
| No.16 | エーベルージュ2 WORLD AND Series | 3名 | |
| No.17 | コンバットチョロQ | 3名 | |
| No.18 | 新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA | 3名 | |
| No.19 | ストリートファイターZERO3 | 3名 | ポケステ対応や、新キャラの登場でアーケード版を遊んだ人も新鮮にプレイできるぞ。 |
| No.20 | 実況アメリカンベースボール2 | 10名 | |
| No.21 | TSUMU(つむ) | 3名 | |
| No.22 | 100万円クイズハンター | 3名 | |

※賞品の提供は……アイレムソフトウェアエンジニアリング/アークシステムワークス/アスキー/アートディンク/アトラス/アスキーサムシンググッド/イマディオ/インクリメントP/エクシングエンタテイメント/エニックス/エレクトロニック・アーツ・スクウェア/OZクラブ/オラシオン/ガスト/カプコン/元気/講談社/コーエー/コナミ/スクウェア/SCEI/タカラ/TGL/東宝/トミー/日本一ソフトウェア/Daz/ナグザット/ハドソン/バンダイ/バンプレスト/富士通パソコンシステムズ/フロム・ソフトウェア/ヘクト/ボノス/メディアエンタテインメント/

# '98年下半期～'99年1月の話題作340本一挙大放出!!

**No.23 EHRGEIZ(エアガイツ)** 3名
ＲＰＧ風クエストモードの追加、新キャラの登場など、新要素満載の３Ｄ対戦格闘。


**No.24 電車だいすき～プラレールがいっぱい** 3名

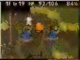

**No.25 Wizard's HarmonyR** 3名

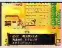

**No.26 サウザンドアームズ** 5名


**No.27 武戯** 5名


**No.28 マービーベィビーストーリー** 3名


**No.29 ボンバーマン** 3名


**No.30 チョコボの不思議なダンジョン2** 3名
新しくなったアクティブタイムバトル、新キャラ登場で期待度満点のシリーズ第２弾。


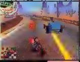
**No.31 桃太郎伝説** 3名


**No.32 クレイマン・クレイマン～ネバーフッドの謎～(ザ・ベスト)** 3名


**No.33 リフレインラブ2** 3名

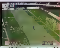

**No.34 ビートマニア APPEND 3rd Mix** 10名

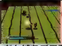

**No.35 Echo Night(エコーナイト)** 3名


**No.36 クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび! 世界一周～** 3名
大人気ＡＣＴ第３弾。海に空にと冒険の舞台がさらに広がったぞ！


**No.37 HARD EDGE** 5名

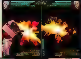

**No.38 SPAWN THE ETERNAL** 3名


**No.39 Jリーグ実況ウイニングイレブン3 '98ファイナルヴァージョン** 10名


**No.40 がんばれゴエモン～来るなら恋!綾繁一家の黒い影～** 10名


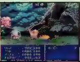
**No.41 ゴジラトレーディングバトル** 3名


**No.42 TOYS DREAM** 3名

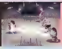

**No.43 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア** 3名
「機動戦士ガンダム」のアムロとシャア、因縁の戦いを描く３Ｄ・ＳＴＧだ。


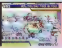
**No.44 バトルアスリーテス大運動会GTO** 5名


**No.45 封神領域エルツヴァーユ** 3名


**No.46 テイルズ オブ ファンタジア** 3名
ＳＦＣで大人気だった名作ＲＰＧが、新要素満載でパワーアップしてＰＳに登場！


**No.47 I.Q FINAL** 3名


**No.48 スーパーヒーロー作戦** 3名


**No.49 テーマアクアリウム** 3名


**No.50 サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜** 3名

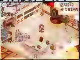

**No.51 R・TYPE⊿** 3名

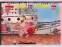

**No.52 FAVORITE DEAR(フェイバリットディア)** 3名


**No.53 トゥルーラブストーリー2** 3名


**No.54 タワードリーム2** 3名

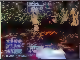

**No.55 さくま式人生ゲーム** 3名


**No.56 エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術師2～** 3名
500以上ものイベントがあったり、アイテム作りが楽しいＲＰＧ。


**No.57 カプコンジェネレーション～第5集 格闘家たち～** 3名


**No.58 みつめてナイトR 大冒険編** 10名


**No.59 BOYS BE… 2nd Season** 3名


**No.60 玉繭物語** 3名
独特の世界観が魅力のＲＰＧ。捕らえたモンスターを育成、配合するのも楽しいぞ。


**No.61 魔法使いになる方法** 3名


## 応募の決まり

応募方法はいつもと同じ。欲しい賞品が決まったら、178ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者の発表は１月29日発売の本誌Vol.97にて行います。アンケートの回答内容は当選落選には一切関係ありません。どんどん応募してくださいね！

**しめ切り1月13日(当日消印有効)**

※雑誌公正取引規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

創刊4周年記念特別企画第2弾

# 読者が選ぶ! 電撃PS

## キミの1票が新しいDPSの98年発売のタイトルで最も愛



バイオハザード2(カプコン)

△日本中が熱狂したホラーAVG。この恐怖は本物だぞ!!




スターオーシャン セカンドストーリー(エニックス)

▶宇宙を舞台とした壮大なスケールのRPG。



チョコボの不思議なダンジョン2(スクウェア)

▶FFシリーズから飛び出した人気者。今回も大活躍!




ゼノギアス(スクウェア)

◀魅力的なキャラとストーリーが人気。



Xi[sai](SCEI)

▶瞬間的な思考でアクションするPZG。



ダブルキャスト(SCEI)

◀話題を呼んだ「やるドラ」シリーズ第1弾。



ストリートファイターZERO3(カプコン)

▶2D対戦格闘の定番シリーズ最新作。



ときめきの放課後 ~ねっ♡クイズしよ♡(コナミ)

◀恋愛SLGの金字塔・ときメモキャラ総出演のクイズだ!



▶落ちゲーを自分で作れる斬新なソフトだぞ。

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!(メディアワークス)

PSの発売と同時に創刊され、ともに歩んできた小誌「電撃プレイステーション」もおかげさまで創刊4周年!! そこでこれを記念して、今年1年のゲームライフの総決算も兼ねた読者参加企画「電撃PSソフト大賞'98」を開催することが決定した。電撃PS読者に最も支持された'98年発売タイトルを、読者投票で決定するこの企画。はたして数あるソフトの中から大賞に輝くのはどのソフトか? それを決めるのは今、このページを読んでいるアナタ自身だ!! 応募内容は以下の4項目。この1年を振り返りながら、気軽に参加してほしい!!

1. '98年発売のソフトであ
2. '98年発売のソフトであなたが2番目に好きなものは?
3. '98年発売のソフトであなたが3番目に好きなものは?
4. '98年発売のPSソフトのなかで あなたが最も

### 1998年を振り返る・・1 こんなの出ましたねぇ

'98年はPSも円熟期に突入して、数々の名作・話題作が目白押しの1年だった。『ゼノギアス』、『パラサイト・イヴ』、『BRAVE FENCER武蔵伝』といったスクウェアブランドのRPG群が続々とリリースされて人気を呼び、『スターオーシャン 2nd』、『幻想水滸伝II』など、他のメーカーから発売された作品も、質・ボリュームともにユーザーを唸らせるものばかりだった。人気の対戦格闘でも『鉄拳3』、『ストリートファイターZERO3』といったシリーズの集大成ともいえる名作が登場。『バイオハザード2』、『メタルギア ソリッド』などのアクションAVGが爆発的に売れたのも記憶に新しい。また、『ダブルキャスト』を始めとする『やるドラ』シリーズが話題を呼び、『ビートマニア』に代表されるサウンド系ゲームが台頭し始めたのも'98年から。そして『R4』、『クラッシュ3』を筆頭とする史上最大の年末発売攻勢で年を終えたのだった…。

### 1998年を振り返る・・2 アンケートでの人気って…?

本誌のバックナンバーを引っぱり出して、巻末のランキングステーションのデータを振り返ってみてみよう。年始めに発売されたタイトルがアンケートに影響し始めたVol.70(3月13日発売)を例にとってみると、『FFVII』に代表される'97年勢の中にあって早くも『バイオハザード2』が5位に食い込んでいる。今なお根強い人気を誇る『ゼノギアス』も顔を出しているぞ。また、夏休みタイトルがひと通り出そろったVol.85(9月25日発売)を見ると、『スターオーシャン2nd』といったRPGの人気作が、上位に来ている一方で、『ダブルキャスト』、『季節を抱きしめて』などの、今ではランキングの常連になっている〝やるドラ〟シリーズのAVGが台頭し始めているのがわかる。これらの作品の中から、栄誉ある「電撃PSソフト大賞'98」に輝くのは、はたして何か? 100号に注目してほしい。

# ソフト大賞'98

## 歴史を作る!創刊4周年記念特別企画第2弾!! された作品は何か?そしてキャラクターは??

### 1998年を振り返る…3 キャラクターの人気

名作にはユーザーを魅了する人気キャラがつきもの。「藤崎詩織」、「アヤ・ブレア」、「赤坂美月」といった魅惑のヒロインから、「チョコボ」、「クラッシュくん」などのかわいいマスコットまで、名前を挙げればキリがないぞ。「アムロ・レイ」、「綾波レイ」、「テム・レイ」(?)といったアニメ出身キャラも根強い人気。好みが分かれそうだ。

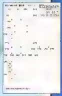
### 1998年を振り返る…4 編集部の あんなこと こんなこと

編集部員といえばやはり無類のゲーム好き。もちろん仕事以外でもゲームをするぞ。夏場には『東京魔人學園剣風帖』が大ブームで、仕事をしないでハマる人が続出。またゲームボーイカラー発売時には買った人間が自慢するものだから、アッという間に広まった。なぜかN64の『ゼルダの伝説』発売日以降に仕事の効率が落ちるという不思議な現象も…!?

### プレゼントも忘れないでね♡

応募はDPSに付いている、アンケートハガキを使って行うぞ。「ソフト大賞'98」に関する設問(番号24、25)だけの記載でも有効票に数えられるけど、せっかくだからプレゼント希望も書いておかないと損。もちろん他のアンケートにも答えてほしい。DPSは読者の要望を基に創られているのだから!!

ゲーム名の表記は略さずに、正式なもの(サブタイトルも書く)を明記してください。



### アンケートも忘れないでくれ!

## なたが1番好きなものは?

今回答えてほしいのはこの4つの設問。おもしろかったソフト、心に残るソフト…そんな中からこれは! と思うタイトル3本と、一番好きなキャラクターを1人、アンケートハガキに記入して応募してほしい。結果の発表は記念すべきVol.100(2月26日発売予定)にて大々的に行う予定だぞ!!

## 好きなキャラクターは?

## 1998年発売の全ソフトが対象!!

### タイトル(キャラ)が決まったら…

投票するゲーム(キャラ)を決めたら、P.178に付いているアンケートハガキを切り取って、裏側の回答欄24・25番の欄に書き込もう。ゲーム名記入欄にはゲームの正式タイトル、キャラの欄にはキャラ名と登場するゲームの名前もしっかり書いてほしい。併せてアンケートの記入もお忘れなく。そして表の記入欄にキミの住所・氏名・年齢・職業などを明記して、50円切手を貼り、ポストに投函しよう!

### アンケートハガキの記入の仕方

【24】
ゲーム名 1位 悠久幻想曲 2nd Album
ゲーム名 2位 お嬢様特急
ゲーム名 3位 落ちゲーやろうぜ!

【25】
キャラクター名 水沢翔子
ゲーム名 星の丘学園物語学園祭

こんな感じで記入!

※あくまで例です

▲ハガキへの記入はわかりやすく丁寧な字で。字が読めないとせっかくの投票やプレゼント応募が無効になってしまうぞ。

### 注意 こんなのは無効です!!

まず注意してほしいのは、「ソフト大賞'98」の対象となるのは'98年1月1日から12月31日までに発売された、PSのソフトであるということ。キャラの場合は出演作がこの条件を満たしていないといけない。'97年に発売された『グランツーリスモ』、『テイルズ オブ デスティニー』、『チョコボの不思議なダンジョン』(2は有効)などは無効なので注意! 「the Best」として再発売された作品も対象外だ。発売時期には特に注意しよう!!

### OK! これなら有効です♡

ゲーム化された実在の人物、例えば『K-1 GRANDPRIX'98 FIGHTING ILLUSION』に登場する佐竹雅昭も有効。アニメキャラもバッチリOK! ただし『ユーラシアエクスプレス殺人事件』に登場する「田宮京子」は有効だけど、演じている榎本加奈子は無効なので注意せよ!!

## しめ切りは1月13日!(当日消印有効) ご応募お待ちしておりま〜す!!

編集さん15人に聞きました

というわけで聞いてみたのですが……すべて同率1位。各1票でした(笑)。タイトルとしては『I.Q FINAL』、『久遠の絆』、『幻想水滸伝Ⅱ』といった最新の……『ゼノギアス』など……『落ちゲーやろうぜ!』をあげてきた人もいますが…コレって……


SONY
Digital Dream Kids
見つけにくいが…
!!
見つけやすくなった!!
SONY
CR2032
ゲーム・オモチャに
SONY
LR44
1.5V
ゲーム・オモチャに
ウオオオー
CR2032-2BHGA 標準価格600円[税別] 新発売
LR44-2BHGA 標準価格400円[税別] 新発売
バーーン!!
どこから見ても、ゲーム用電池。
ソニーから赤と緑で新登場。
店頭へつづく

# 電撃 PocketStation

ポケットステーション

1999 1/14




## 残念ながら 発売延期!

あまりに衝撃的なポケステ発売延期の凶報! 日本全土が失意に落ち込むなか、連載開始以来最大の危機を迎えた「電撃PocketStation」の反撃が始まる!! 最新情報とともに贈る特別インタビューに注目だ!

## '99年1月23日に!

12月23日に発売が予定されていたポケットステーションだが、ここに来て突然の発売延期が決定。新たな発売日はちょうど1カ月後の1月23日。お年玉の残りで買うにはちょうどいいかも!? 延期の理由は、次のページの特別インタビューで明らかにするぞ。



## 対応タイトルの最速情報をキャッチ!

### 『アーマード・コア マスター オブ アリーナ』ポケステ対応の全貌が見えた!




3D・ACT「アーマード・コア」の最新作もポケステに完全対応。赤外線通信機能を使って、2人および多人数の同時対戦が楽しめるのだ。機体のデータは本編のセーブデータをもとに決定され、任意の武装を選択することで自機を設定していく。戦闘は攻撃方法を選択するだけで、回避はオートの簡単仕様。それでも本編同様の熱い戦いが繰り広げられるぞ!

### データの送受信も可能!

ポケステを使えば、本編のデータを交換することも可能だぞ。扱えるのはプレイヤーが作ったオリジナルの機体データ。赤外線通信機能を使用することで、友だちのポケステと機体データの受け渡しができるのだ。これでさらに『AC』の世界が広がることは間違いなし。やり込んだデータを持って、街へ繰り出そう。

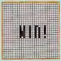



### CHECK! 通信機能で対戦せよ!!

対戦の制限時間は1分間。2P対戦の場合、「READY」→「GO」の合図で戦闘開始。使用する武器を選んで攻撃するのだ! 武器にはそれぞれ能力値が設定されていて、種類ごとに特性も異なる。状況に応じた武器の選択が勝利のカギになるぞ。多人数対戦では、赤外線の届くすべての相手を同時に攻撃するバトルロイヤル状態になるのだ!




▲対戦方式を選択して戦闘を開始せよ!




▲相手の装甲値を0にした時点で勝利!










▲▶カッコいい機体だらけの自機シルエット。対戦を制して最強を目指せ!

■フロム・ソフトウェア■2月4日■¥5,800
■ACT■必要ブロック数未定

# Wait the PocketStation!!

もうちょっと待っててね

今回の紹介タイトル

- ARMORED CORE MASTER OF ARENA
- クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび世界一周～
- ポケットダンジョン
- ポケットムームー

ARMORED CORE MASTER OF ARENA

SCEI 直撃インタビュー

# 発売延期の理由／ポケステの可能性

・コンピュータエンタテインメント
宣伝部／プロモーション企画部
林 夕起子氏



広告では"ステハニー☆林"の愛称で大暴れしている。

**「電撃PocketStation」ではポケステ発売延期の真相を突き止めるべく、発売元のSCEIに突撃取材を敢行した！ こちらの質問に答えてくれたのは、ポケステ担当広報の林さん。今後発売が予定されている気になるソフトの情報や、その可能性についても、いろいろなお話を聞いてきたぞ。**

## とにかく生産が追いつかないんです

──突然の発売延期で、言葉もありません……。

林：期待していてくださったユーザーの皆さんには、本当にごめんなさい。単純に生産が追いつかないから、というのが延期の理由です。工場をフル稼動させて生産に当たっているんですが、予想以上のご好評をいただいたこともあって、12月23日に十分な数を出荷できないということがわかったんです。発売日に即品切れでユーザーの皆さんにご迷惑をおかけするよりは、思い切って延期したほうがいいのでは、という結論になりました。

──すでに発売されている対応ソフトも多いですね。

林：対応ソフトを買ってくださったユーザーさんは、もう少しの間、本編をプレイしながら待っていただければと思います。現在発売されているソフトは、ポケステなしでも十分楽しめるものばかりですから。

──ゲーム本編とは独立したミニゲームが遊べるソフトが多いので、大丈夫だと思います。でも、そのためか「ポケステ＝ミニゲーム」という印象を持っている人も多いですよね。

林：今はまだ、そういう印象を持たれるのも無理はないでしょうね。でも、本体が発売されて、いろんなタイプのソフトが出てくると、ポケステが単なるオマケじゃないってことがわかってもらえると思いますよ。最初に遊べる対応ソフトはポケステ部分の開発期間が短かったこともあって、PS本体のゲームがメインのものが多いですけど、今後はゲーム中にポケステの占めるウエイトが高いソフトがどんどん出てくるはずです。

──ミニゲーム以外の対応も増えそうですか？

林：例えば『ポケットダンジョン』なんかは、本格的すぎてミニゲームとは言えないですよね。なんたってRPGですから、ボリュームがハンパじゃないんです。それに、今は内容的に、ゲームに特化したものが多いですけど、今後はポケステを使った名刺交換とか、スケジュール管理とか、そういう情報端末っぽい使い方をするソフトが増えてくると思います。いつでも肌身離さず持ち歩きたくなるような、日常生活の必需品になってくれるといいですね。

──具体的なタイトルの予定はいかがですか？

林：「どこでもいっしょ（仮）」っていう、画面の中のキャラクターとの会話を楽しむソフトが春頃出るんですけど、それには名刺交換の機能が入る予定です。赤外線通信で名前とか電話番号とかを交換できるんですよ。あと、発売日は未定なんですけど「ポケ単・ポケ熟（仮）」みたいなソフトもありますし。本当は今年の受験生の方々に使ってもらいたかったんですけど……。今回は「ごめんなさ〜い」ということになっちゃいました。

──「クラッシュ3」では記念日の登録ができますよね。

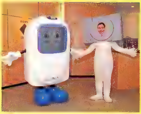
林：そうです。誰かの誕生日とかデートの日とか、自分の好きな日をポケステに登録して、いつでもチェックすることができるんですよ。だから実は「クラッシュ3」を買ってくれた人は全員が、もう簡単なスケジューラを持ってることになるんです。

──ポケステは今後どうなっていくんでしょうか？

林：ポケステの可能性ですか？ それは私自身も本当に楽しみですね。SCEIでもいろいろと新しいソフトを用意してますし、ほかのメーカーさんからもスゴイのがどんどん出てくるみたいですから。

──ありがとうございました。期待しています。

## We♥ポケットくん！



◀マスコットキャラのポケットくんと林さん扮するプレステマンのツーショット。お似合いの2人なのだ。

## NEWS パッケージが完成！

延期になったと言いつつも、発売日に向けて準備は着々と進行している。今回完成したのは、販売用のパッケージ。厚紙の白い箱の中に、本体とストラップ、取扱説明書がセットになっているというシンプルな仕様だ。この箱が店頭を埋め尽くす日を楽しみに待っていよう。



## ポケステどんなもん？ ➡ 第4回「サウンドパフォーマンスをチェック」



### サウンドとうどんは似てるムー！

ポケステの機能をさまざまな角度から検証していく「ポケステどんなもん？」。今回はサウンド機能に注目してお届けするぞ。

### ●自然音も再生

ポケステ本体の背面には、超小型のスピーカーユニットが1つ内蔵されている。音量の調節は、「切、弱、強」の3段階。設定は液晶画面に表示され、ボタン1つでいつでも変更することができるのだ。音量をOFFにしておけば、授業中や会議中でも思う存分プレイを楽しむことができるぞ（見つかって怒られても責任は負いません…）。

肝心のサウンドは小さいながらもかなりの本格派で、音源には高品質の10ビットPCM音源が採用されている。自然音も違和感なく再生する広がりのある音質は、長時間聞いていても耳障りな感じがまったくしない。ポケステの液晶画面とのバランスを考えると、プレイ中のBGMや効果音として、かなり満足できるレベルになっているといえるだろう。



◀音量の設定は画面に表示される。

### ●ホントにしゃべるの？

結論から言うと、これがけっこうスゴイのだ。音声の再生は、現在編集部が確認している範囲だけでも、『CAPA（仮）』が「さわるなよ〜」とか、クラッシュが「イェーイ！」とか、『バトルボンビー』が「なのね〜ん」とか、もうしゃべりまくり！ アリカから5月に発売予定の『カードキャプターさくら』では、丹下桜さんほか、人気声優のボイスデータをコレクションするといった、新しい使い方も発表されている。その小さなボディからは想像できないクオリティの高さを、発売後はキミの耳で確かめてほしい。




# 『クラッシュ3』をポケステで遊ぼう!
# どこでもクラッシュくん

■SCEI■発売中■¥4,800
■ACT■必要ブロック数12

「どこでもクラッシュくん」とは『クラッシュ3』をポケステでプレイするときのメインモードの名称。クラッシュくんの日常生活を覗いて、その姿を写真に撮影することができるのだ。このページでは、そんなポケステの楽しみ方を一挙に紹介しよう。

## ニセクラッシュが登場!

### どこでもアルバム




「どこでもクラッシュくん」で激写した写真を自由に見ることができる「どこでもアルバム」モード。ミニゲームをクリアすることで入手できる写真もある。ここである特定の条件を満たすと、ポケステにあのニセクラッシュが登場！　さらに本編にまで乱入することも発覚した！　詳しくは下の表をチェックなのだ。

| | 出現条件 | 出現ステージ |
|---|---|---|
| 1 | 同じポケステに『クラッシュ3』本編のセーブデータが存在していることが前提条件。ポケステで「どこでも〜」をプレイ後、本編をプレイするとニセクラッシュが登場。 | ステージ1「ケロッパのじょうかまち」 |
| 2 | 「どこでも〜」と同じポケステに「クラッシュ1」のデータがセーブされていると、ポケステ上にニセクラッシュが登場。これを激写してアルバム絵をゲットしてから「クラッシュ3」をプレイしよう。①の条件も必須。 | ステージ5「かいぞくじまをめざせ！」 |
| 3 | 「どこでも〜」と同じポケステに「クラッシュ2」のデータがセーブされていると、上とは異なるニセクラッシュのアルバム絵が手に入る。条件①②を満たした状態で「クラッシュ3」をプレイすると、ニセクラッシュが登場。 | ステージ8「こうやのキメキメハイウェイ」 |




### アルバムの絵はトレードもオッケー!

赤外線通信機能を使って、ほかのポケステとアルバム絵を交換することもできる。前作、前々作を持っていない人は、友だちにアルバム絵をもらって、ニセクラッシュに会おう。

## 楽しいモードを一挙公開!

### どこでもダンシン



▲最後まで踊って、アルバム絵ゲット！

### リズム感で勝負!

タイミング良くボタンを押して、クラッシュくんにダンスを踊らせよう。本編の進行率によって、曲や踊りの種類が増えていくぞ！



### どこでもゴーゴー

### おなじみの手前スクロール!

人気の「手前スクロールステージ」がポケステでも楽しめるぞ。障害物を飛び越え、道に落ちているリンゴを拾いながら、迫り来る大岩から逃げるのだ。

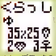


▲すべてのリンゴを拾えるか!?




▼腕前しだいでコースは分岐！

### どこでもアクアク




▲セーブデータの状態も確認できる。

### いつでもヒントをチェック!

アクアクが本編で教えてくれる重要なヒントの数々を、いつでも見られるモード。一度聞いたメッセージならOKなので、聞き逃してしまったキミもこれで安心。迷ったらココへ！

### どこでも8

### 昔懐かしいパズルなのだ!

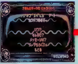
バラバラに9分割された絵をスライドさせて、もとの絵を完成させるパズルゲーム。ノルマの絵をクリアすると、次は4×4の「どこでも15」が…!?



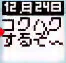
▲順にコマをスライドさせて…。▲もとの絵に戻せればクリア！

## チェキッ! キミの記念日が登録できる!

「どこでもクラッシュくん」では、好きな日付をPS画面で設定し、ポケステ上でチェックすることができる。日付を登録し、文字メッセージを入力すれば、クラッシュくんの日常にキミだけの記念日が……!?　あとはその日を待つだけなのだ。



▲記念日はPS画面上で10件まで登録可能。誕生日など特別の日をぜひ！




▲同時に表示できるメッセージは、最大12文字まで。

## チェキッ! ヨーヨーの色が変わるのだ!



▲ポケステユーザーはピンク以外のヨーヨーに。ちょっとうれしい。

『クラッシュ3』本編のプレイ中に何も入力しないで放っておくと、クラッシュくんが勝手に踊ったり、ヨーヨー遊びを始めたりするのを知っているかな？　この「ヨーヨー」の色は基本的にピンク。でも一度でも「どこでもクラッシュくん」をプレイしてから本編を始めれば、ポケステ固有のIDナンバーに応じて、ヨーヨーがいろいろな色（全8種類）に変化するのだ!!

# ポケステなしでは遊べない！ 2大注目タイトルの続報をお届け!!

ポケステの可能性をフルに引き出すタイトルとして注目を集めるこの２作。これを遊ばないうちは、真のポケステユーザーとはいえないぞ。発売まで待ちきれない読者のために最新情報を大公開だ!!

## ポケットダンジョン

## 戦闘システムの詳細が判明！



ポケステ専用の本格RPGとして期待が高まる「ポケットダンジョン」。３Ｄの地下迷宮を探索し、モンスターと戦いながらさまざまな謎に立ち向かうのだ。今回はその戦闘システムについて、深く掘り下げて紹介していこう。




### モンスター図鑑を埋めろ！

戦闘で倒したモンスターは捕獲が可能。街の登記所で「モンスター図鑑」に登録すればＰＳ本体で自由に鑑賞できるのだ。登場するモンスターは50種類以上!!



▶好きなモンスターを鑑賞できるぞ。

◀詳しいデータも表示されるのだ！

### 1 アクションバーバトル

#### 伸縮するバーが勝負のカギ！

「アクションバーバトル」は、伸び縮みするバーが攻撃力と防御力を決定するシステム。タイミングよくボタンを押して、強烈な一撃を決めよう。点滅しているクリティカルポイントにうまくバーを合わせれば、最大９回までの連続攻撃も可能だ。




▲戦闘開始時にクリティカルポイントが点滅。

▲見事ポイントで止めたぞ。さらに攻撃だ！

▲合計した数値が攻撃力に。まさに必殺の一撃。

### 2 レベルアップ

#### 装備が充実！




◀体力がアップ！ これで生き残れる確率もアップだ！

戦闘に勝って経験値を稼ぐとレベルアップ！ 装備はより強力になり、見た目も劇的に変化するのだ。



### 3 今日の運勢

#### 街の占い師に聞こう！

街の占い師に「今日の運勢」を占ってもらおう。運勢がいいと、クリティカル率アップなどの幸運が…！

▶神秘的な容貌の占い師。冒険を手助けしてくれる頼もしい１人だ。



■SCEI■春予定■¥2,800
■RPG■必要ブロック数未定

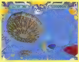
## Pocket MuuMuu ポケットムームー



## ムームーパークの秘密を大公開！

「ポケットムームー」の重要な要素の１つ、「ムームーパーク」。最初はただの広場だけど、購入したさまざまなアトラクションを設置することで、にぎやかな遊園地へと進化していくのだ。さらに最初は行けなかった浮島などで、イベントが発生することも…!?





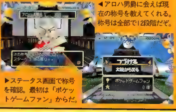
◀ジャンプしても届かない浮島が見える。



◀さまざまなアトラクションが購入可能。

### スターと称号を集めよう！

ポケットゲームで遊んでいると、スターと呼ばれる★マークがもらえるぞ。これをいくつ持っているかで、キミの“称号”が決定される。スターを集めれば称号もアップしていき、それに応じてお店で買えるゲームも増えていくのだ。キミはどれだけ集められるかな？



◀アロハ男爵に会えば現在の称号を教えてくれる。称号は全部で12段階だぞ。

▶ステータス画面で称号を確認。最初は「ポケットゲームファン」からだ。

### 電光掲示板で情報をチェック！

「ムームーパーク」に設置されている電光掲示板には、常時いろいろな情報が流れている。ショップで売っている最新ソフトの情報もあるぞ。

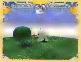


◀今日の天気予想をチェック!!

▶なんと占いも。意外と当たる!?

### かわいい動物たちも待ってるよ！

パーク内にはユニークな動物たちも出現するぞ。会いに行こう！



◀前作では敵だったキーウィも出現。今回は無害みたいだけど…追跡だ!!

■SCEI■2月予定■¥4,800
■ETC■必要ブロック数2～15

# 第6回 電撃ゲーム3大賞

## 電撃ゲーム小説大賞
## 電撃ゲームコミック大賞
## 電撃ゲームイラスト大賞

●賞（各部門共通）

**大賞**（1点）＝正賞＋副賞100万円
**金賞**（1点）＝正賞＋副賞 50万円
**銀賞**（数点）＝正賞＋副賞 30万円



Illustration／Yu Kinutani

## 無限なる才能を解き放て!!

ぼくらの新しい
エンターテインメントは
「ゲーム感覚」がキーワード。
"3大賞"は小説、コミック、
イラストでまだ見ぬきみ
の創造力を募集中！
メディアを超えた感性を
今こそ
世界にはばたかせよう！

### 電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る（他の公募に応募中の作品も不可）。

●**応募規定**:〔長編〕400字詰め原稿用紙250～350枚。縦書〔短編〕400字詰め原稿用紙40～80枚。縦書き。作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可（ただし、フロッピーのみでの応募は不可）。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業（略歴）、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数（ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記）。
②あらすじ（800字以内）

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1999年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。1999年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員**（敬称略）:安田 均（作家）、深沢美潮（作家）、広井王子（作家）、伊藤和典（脚本家）、佐藤辰男（メディアワークス社長）

### 電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、未発表（他の公募に応募中の作品も不可）のオリジナル作品。

●**応募規定**:B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。表現方法（彩色、画材など）は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール（バージョンも）、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

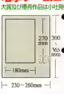
●**応募資格**:不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●**選考方法**:1999年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1999年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員**（敬称略）:天野喜孝（イラストレーター）、出渕 裕（メカデザイナー、イラストレーター）、衣谷 遊（漫画家）、宮野洋美（電撃文庫編集長）

### 電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。




●**募集内容**:ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●**応募規定**:ストーリーコミックは24～41P／ギャグ・コメディなどのショートコミックは10～16Pを2本以上／4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ（図参照）。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タ歴）、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1999年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。
第1回締め切り…1998年 7月10日（通過者発表、ガオ！11月号〈9月27日発売〉および電撃大王10月号〈9月18日発売〉）
第2回締め切り…1998年10月10日（通過者発表、ガオ！2月号〈12月27日発売〉および電撃大王2月号〈1月18日発売〉）
第3回締め切り…1999年1月10日（通過者発表、ガオ！5月号〈3月27日発売〉および電撃大王4月号〈3月18日発売〉）
最終締め切り……1999年4月10日（通過者発表、ガオ！8月号〈6月27日発売〉および電撃大王8月号〈7月18日発売〉）
★それぞれの予選で最終候補を数作品選出する。
★予選を通過した作品を対象として、1999年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員**（敬称略）:永井 豪（漫画家）、雨宮慶太（映画監督）、押井 守（映画監督）、佐藤辰男（メディアワークス社長）

●**特典**:各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。
優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる（もちろん、その後、何度でも予選に応募できる）。
★各予選のアドバイスをする作家
第1回予選:吉富昭仁／第2回予選:ビトウゴウ／第3回予選:あかほりさとる

### 募集要項

応募の掟

●**あて先** 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1－8 東京YWCA会館 ㈱メディアワークス『第6回 電撃ゲーム○○○大賞』係

●**最終締め切り** **1999年4月10日（土）**（当日消印有効）

●**発表**:
●1999年8月～9月に発売される「電撃」の各誌上
『電撃NINTENDO64』『月刊電撃コミックガオ！』『電撃G'sマガジン』『電撃PlayStation』『電撃Dreamcast』『電撃王』『電撃B-magazine』『コミック電撃大王』
●メディアワークスのホームページ上 http://www.mediaworks.co.jp/
●ラジオ「電撃大賞」（文化放送、ラジオ大阪）

※複数応募可。ただし、1作品（イラストとコミックは1セット）ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。※受賞作品の著作権（出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む）は、株式会社メディアワークスに帰属します。

# スコール VS 魔女イデア

## 果てしなき戦いの結末は……？

# FINAL FANTASY VIII
## ファイナルファンタジーVIII

**FINAL FANTASY VIII**
ファイナルファンタジーVIII

| | |
|---|---|
| 2.11 | ▶¥7,800（CD4枚組） ▶スクウェア |
| RPG | ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、PS |

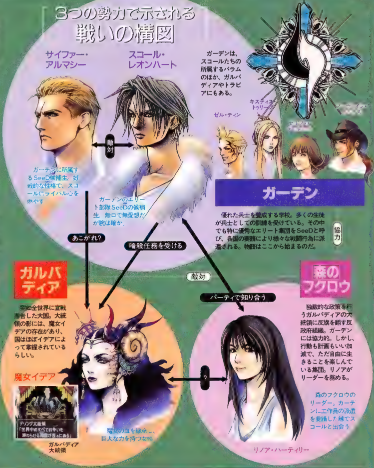
### 衝撃のストーリーを初公開!!

「ガルバディア」と手を組んだ魔女が引き起こす戦乱、
反抗を続ける反政府組織「森のフクロウ」のリノア、
そして、「ガーデン」からスコールに下される、
魔女暗殺指令……。
ガーデン、ガルバディア、森のフクロウ……。
ついに明らかになった『FFVIII』の戦いの構図から、
登場キャラクターの役割を徹底分析!!
加えて、初公開を含めた12体のG.F.に関する、
詳細なデータを一挙に公開!!



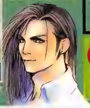
# STORY

# 『FFVIII』のストーリー

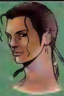



## スコールの夢の中? ラグナ編





### 【ラグナ編でのパーティキャラ】





## CHECK POINT ラグナたちはガルバディア兵?

# 3つの勢力におけるメインキャラの役割を検証!

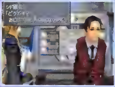
ついにゲームの大まかなストーリーも明らかになり、ようやく戦いの構図が見え始めてきた『ファイナルファンタジーVIII』。ガーデン、[illegible]の勢力が絡み合う中、スコール、サイファー、魔女、そしてリノアたちといった、多くの人[illegible]うだ。物語は、[illegible]いう戦いに集約されていくことになりそうだが、果たしてその中でメインキャラたちは、どのような役割を果たすことになるのだろうか。ここでは、今回判明した3つの勢力図の中に、これまでに紹介してきたキャラを当てはめてみて、その役割を検証してみる。なお、ラグナに関してはまだ不明な点が多いので、[illegible]てある。

## 1 スコールを始め、多くのキャラが集う、私設兵士養成学校 ガーデン

主人公スコールの所属するバラム・ガーデンは、パーティメンバーのほとんどが所属しているため、物語の中心となる。ゲームの序盤はバラム・ガーデンの学園生活の描写から始まるのだ。しかし、国家組織ではないガーデンは、もう一方の勢力であるガルバディアにも存在する。そのため、ガルバディア・ガーデンに所属するアーヴァインは、便宜上ガーデン側として記載してある。

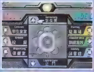
### CHECK POINT バラム・ガーデンの生活

各国に存在しながら、どの国家にも所属しない兵士養成学校ガーデン。その内の1つバラム・ガーデンは創始者シドの人間味のある兵士を育てるという理念のもと、生徒たちは通常の学園と変わらない生活を送っている。しかし、訓練は危険を伴うため、それなりに緊張感はある。

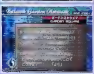



#### ガーデン内の設備

学園内の移動に便利な案内板。ここから行きたい場所を指定すると、そこに飛べる。



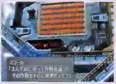

もちろんネットワーク完備。生徒たちのメッセージやシステム的なちょっとしたヘルプを参照できる。



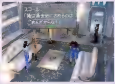

### スコール・レオンハート



ガーデンの特殊部隊、SeeDの候補生として登場し、序盤のイベントでSeeDの正規隊員となる。彼と、魔女イデアとの戦いが、ストーリーのメインテーマとなっている。無口で無愛想だが、リノアと出会うことで、徐々に性格や考え方に変化が起こっていくようだ。夢の中で現れる、ラグナとの関係が気になるところだ。



▲一匹狼的な彼は他人と関わることをきらう。




▲己の力のみ信じ、他人を信用していない。

### キスティス・トゥリープ



スコールの担当教官。優秀だが世間知らずで、ちょっとしたことで落ち込みやすい。教師とはいえ、学園の外では逆にスコールに教わることも多いようだ。大人びていてもスコールの1歳上。特別な感情が起こっても不思議ではない。




▲生徒の前では毅然としているが、実際は…。

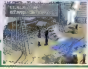
### セルフィ・ティルミット



バラム・ガーデンに転校してきた生徒。兵士でありながら何の緊張感もない、お気楽な女子高生(!?)。シリアスな場面にはおよそ似合わない、完全なムードメーカーとなりそうだ。立場的には、『FFVII』のユフィのような感じだろうか?



▶独特のペースを持つセルフィはパーティに華を添える。



◀転校早々、学園祭の実行委員を務める彼女。行動派?

### アーヴァイン・キニアス



スコールたちのバラム・ガーデンとは違い、ガルバディア・ガーデンに所属する兵士。ガルバディア・ガーデンの動向や、どうしてスコールと出会うのかは不明だが、アーヴァインはパーティメンバーとして共に戦うことになる。

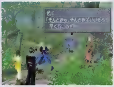



▲キザでお調子もの、女好きらしい。

### ゼル・ディン



バラム・ガーデンに所属する兵士。スコールとは最初のミッションで同じ班になる。何事も勢いで行動するタイプだが、大変な努力家で根は真面目。癖のあるキャラが多いパーティメンバーの中では、もっとも常識人かもしれない。




▲猪突猛進する性格が災いを生むことも?

### サイファー・アルマシー



バラム・ガーデンのSeeD候補生。優秀だが気性が激しく、何年もの間、SeeDに入れないでいる。スコールに対して異常なライバル心を燃やし、同時に伝説の魔女に憧れている彼は、ガーデン所属とはいえ、スコールたちとの決別は避けられないだろう。そうなれば、常にスコールの前に立ちはだかることになりそうだ。




▲とにかくスコールを目の敵にしている。




▲独裁的で命令口調、力を誇示したがる。

2

**隣国に侵攻し、突如宣戦布告を行った国、その裏にいるのは……**

# ガルバディア

独裁的な大統領デリングによって支配された軍事大国。しかしその政治の裏には、伝説の魔女、イデアの存在があるという。突如全世界に対して宣戦布告を行うが、その行為の裏にはやはり魔女の意思が働いていたと思われる。ガーデンは特殊部隊SeeDに魔女暗殺の指令を下すが、ガルバディア国自体がどう動くかは今のところわからない。



▲独裁政策を敷く大統領の演説。やはり、魔女に利用されているのか？



▶ガルバディア国。かなり近代的な文化が発達していることがわかる。軍事力も高そう。

## 魔女イデア





ガルバディアと手を組み、突然人前に姿を現した伝説の存在、魔女。強大な魔力を持つという魔女が、なぜ今になって、人々の前に姿を現したかは謎。その目的もハッキリしていない。どうやらガーデンに対して激しい敵意を持っているらしいが、その理由についても謎となっている。

**絶対的な力を有する伝説の存在**

▼◀彼女の後継者となる、次の魔女の存在も物語に大きく関わってくるかもしれない。





### ●魔女とは何か？

代々、何らかの理由で選ばれる「次の継承者」に力だけを継承してきた、強大な魔力を持つ女性。しかし、最後の継承者以来、しばらく姿を消しており、その存在は伝説となっていたのだが……。

### 体験版でもおなじみ？ ガルバディアの兵士たち

ガルバディアという名前に覚えのある人も多いだろう。『武蔵伝』に同梱された体験版のミッションで敵として登場していたのがガルバディア兵だ。体験版のミッションは、ガルバディアが宣戦布告の際侵攻した、隣国ドールからの救援要請だったのだ。



▶独特な制服姿。体験版でもおなじみ(!?)だ。



▶装備もなかなか充実。兵士専用のバイクもある。

### CHECK POINT 魔女とリノアの関係は？

ガルバディア政府と手を組む魔女と、反政府組織のリーダー、リノア。この2人の間には、敵対する勢力同士を超えた、何らかの関係があるようだ。しかし残念ながら、詳細については明らかになっていない。



▶2人の間には深い関係がありそうだ。

3

**楽しく生きられればそれでいい？ お気楽でいい加減な反政府組織**

# 森のフクロウ

ガルバディアの大統領に対して反旗を掲げる反抗組織。が、リーダーたるリノアの立てる計画はかなりいい加減で、仲間も頼りない奴らばかり。政府に反抗するというより、自由に生きることを楽しんでいる、わりとお気楽な組織。目的のために反抗するのではなく、反抗そのものを楽しんでいるようだ。



▲これでも一応、作戦会議らしい……。



▲頼りない森のフクロウのメンバーたち。

## リノア・ハーティリー



森のフクロウを統率するリーダー。明るく自由に生きる前向きな女性で、組織の中でもムードメーカーとしての役割を果たしている。誰に対しても分け隔てなく接するので、わりと人望も厚いようだ。ガーデンに対して、ガルバディアの工作員派遣を依頼するなど、外交も進んで行っているようだ。ふと紛れ込んだガーデンのパーティで、スコールと出会うが、それが彼女の運命を大きく変えることになる。



▶スコールに対しても彼女のほうから声をかけてくる。物怖じしない性格がよくわかる。





**自由に生きる翼なき天使**

# G.F.FILE

# ガーディアン・フォース・ファイル

## 新G.F.の4体を加えた12体の最新データを大公開!!

戦闘での召喚だけでなく、キャラの成長やカスタマイズにも大きく関わってくるG.F.は、まさに「FFⅧ」の真の主役と言っても過言ではない。ここでは、これまでに紹介した8体に、新公開の4体を加えた12体のG.F.に関して、最新のデータを一挙に公開。



カーバンクル
▶新G.F.のカーバンクル。愛らしい外見から、人気G.F.になりそう。

## G.F.の基本知識

キャラクターを強化、カスタマイズするジャンクションシステムと密接な関係にあるG.F.。「FFⅧ」では、このG.F.をうまく使いこなしていくことが必要となるのだ。ここでは、そのG.F.の入手からアビリティのゲットまで、押さえておきたい基本知識を詳しく紹介していこう。



▶G.F.は、これまでの召喚獣と

## STEP:1 G.F.の入手方法

G.F.を入手するには、基本的にイベントなどでそのG.F.自身と戦って、打ち勝たなくてはならない。己が認めた者に対してしか力を貸してくれないのだ。イメージとしては、「FFⅥ」の召喚獣に近い感じ。G.F.を入手すると、自由に名前を付けられるので、好きな名前を付けてあげよう。このゲームでは、G.F.自身を育てていくことが重要になってくる。思い入れのある名前を付けておけば、育てていくうえで、さらに愛着もわくハズだぞ。

### 君の名は……



↑G.F.には名前を付けてあげよう。もちろんそのままでもOK。

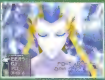
### G.F.ゲットだぜ!

▼見事G.F.との戦いに打ち勝つことができれば、そのG.F.は力を貸してくれる。頼りにな




## STEP:2 G.F.のジャンクションとレベルアップ

入手したG.F.は、キャラにジャンクションさせることができる。G.F.そのものをキャラに装備させると考えるとわかりやすい。この状態で戦闘をすると、G.F.にも経験値が入り、レベルアップする(このとき、召喚する必要はない)のだ。さらに、戦闘で得られるAPと呼ばれるポイントをためることで、G.F.は様々なアビリティを覚えていくのだ。覚えたアビリティは、キャラにセットすることができるぞ!!



▲とにかくジャンクションして戦いさえすればOKだ。

▼召喚したかどうかは関係ない。レベルアップさせたいだけなら、むしろ普通に戦ったほうが早い。



## STEP:3 G.F.とアビリティの関係

戦闘でキャラクターが行うことができるのは、基本的に武器での攻撃のみ(アイテム使用もアビリティになった)。それ以外のコマンドや特殊能力は、すべてジャンクションしているG.F.のアビリティによってまかなわれるのだ。前述したように、G.F.は戦闘でAPをためることでアビリティを覚えていくので、G.F.を育てることはそのままキャラの強化につながる。なお、覚えられるアビリティはG.F.ごとに異なっており、数多くの種類が存在する。それを大きく分けると、右の6つのタイプに分類できる。

### ●覚える順番は自由!

G.F.が覚えられるアビリティは、システムメニューでいつでも参照可能。未修得のアビリティを含め、覚えられる一覧が表示され、ここで「次に覚えたいアビリティ」を指定することもできるのだ。しかもアビリティを覚えていく順番は、完全にプレイヤーの自由。好みのものから覚えさせよう。

【G.F.が覚えるアビリティのタイプ】

| | |
|---|---|
| C.A | 【コマンドアビリティ】バトル中にコマンドとなるアビリティ。ジャンクションしているキャラのコマンドに追加される。例 まほう、ドロー、G.F.、ぼうぎょ、とつげき……など。 |
| CH.A | 【キャラクターアビリティ】ジャンクションしているキャラに様々な特殊能力をつけるアビリティ。キャラにセットすることで効果を発揮。例:カウンター、HP10%アップ……など。 |
| F.A | 【GF.アビリティ】G.F.自身の能力をアップさせてくれるアビリティ。G.Fが覚えるだけで効果を発揮する。例:召喚魔法10%アップ、GF HP20%アップ……など。 |
| J.A | 【ジャンクションアビリティ】キャラに魔法をジャンクションし、様々な特性をつけるアビリティ。詳しくはP.28を参照。例:攻撃力ジャンクション、防御力ジャンクション……など |
| M.A | 【メニューアビリティ】システムメニューで使うアビリティ。GFが覚えるだけで、メニューにコマンドが追加される。例:ねぎる、炎魔法精製……など。 |
| P.A | 【パーティアビリティ】パーティ全体に特殊な能力をつけるアビリティ。パーティ内の誰か1人が持っているだけで効果を発揮する。例 エンカウント率軽減、けいかい……など。 |

# バハムート

## 他を圧倒する実力を持つ、厳格なる竜族の王







[illegible]とんどの敵を一撃で消滅させるという。

| 名前 | バハムート | 属性 | 無 | 召喚魔法 | メガフレア |
|---|---|---|---|---|---|

**主なアビリティ** さすがに竜の王だけあって、覚えるアビリティは強力でレアなものが多い。手に入れたら絶対に成長させたいG.F.だ。

| | |
|---|---|
| CH.A ぶんどる | E 召喚魔法+10％ |
| CH.A 歩くとHP回復 | E G.F.HP+10％ |
| CH.A 攻撃力+30％ | E おうえん |
| CH.A 魔力+30％ | J.A アビリティ×4 |
| CH.A オートプロテス | M.A 禁断魔法精製 |

# ブラザーズ

## 絶妙のコンビネーション(?)で敵を粉砕







[illegible]は、[illegible]と出ししてるから。

| 名前 | ブラザーズ | 属性 | 土 | 召喚魔法 | 兄弟仁義 |
|---|---|---|---|---|---|

**主なアビリティ** 体力を上げるアビリティを中心に覚えていく。HPの低いキャラにジャンクションさせたいG.F.だ。

| | |
|---|---|
| C.A ぼうぎょ | E おうえん |
| CH.A HP+10％ | J.A 攻撃力ジャンクション |
| CH.A かばう | J.A HPジャンクション |
| E 召喚魔法+10％ | J.A 魔法防御ジャンクション |
| E G.F.HP+10％ | J.A アビリティ×3 |

## CHECK POINT G.F.が最初から持っているアビリティ

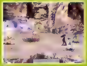
G.F.のアビリティはAPをためることで覚えていくが、どんなG.F.でも必ず最初から持っているアビリティがある。それが「まほう」「ドロー」「G.F.」の3つ。どれも頻繁に使う基本的なコマンドアビリティだ。G.F.の召喚魔法を使いたい場合は「G.F.」をキャラに装備してから使う必要があるぞ。



▲◀「まほう」や「ドロー」も、G.F.をジャンクションさせないかぎり使うことはできないのだ。

## CHECK POINT 「G.F.」コマンドでの召喚について

戦闘中にG.F.コマンドを使用すると、召喚されるまでの間、召喚したキャラは行動ができなくなる。この時間はスタンバイモードと呼ばれ、この間の召喚者へのダメージは、すべてG.F.が受けてくれるのだ。スタンバイ中にG.F.のHPが0になると、召喚失敗ということになる。G.F.のHPは、G.F.自身をレベルアップさせることで増えていき、召喚魔法での攻撃力も、レベルアップすることで上がっていくのだ。なお、G.F.のHPを回復するには、特殊なアイテムが必要になるらしいので注意しよう。



▶スタンバイモード。この待ち時間は意外に長いので注意すべし。



▶スタンバイモードが終了すると、召喚魔法が炸裂する。

# ケルベロス

## 時間を自在に操る力を持った、3つ首の地獄の番犬



反撃の狼煙

[illegible]



NEW 3 ENTRY

[illegible]と現世を隔てるゲー[illegible]

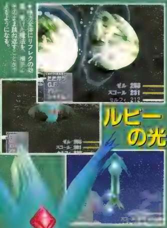
| 名前 | ケルベロス | 属性 | ー | 召喚魔法 | 反撃の狼煙 |
|---|---|---|---|---|---|

主なアビリティ　時を操るG.F.だけあって、すばやさに関するアビリティが多い。また、ジャンクションアビリティが多いのも特徴だ。

| | |
|---|---|
| CH.A 攻撃力+10% | J.A 攻撃力ジャンクション |
| CH.A すばやさ+20% | J.A すばやさジャンクション |
| CH.A Wアイテム | J.A 命中率ジャンクション |
| G.F G.F.HP+10% | M.A 時空魔法精製 |
| J.A 魔法防御ジャンクション | P.A けいかい |

# カーバンクル

## つぶらな瞳が愛らしい、光の国からきた妖精



ルビーの光

[illegible]全体にリフレクの効[illegible]なる。



NEW 4 ENTRY

[illegible]

| 名前 | カーバンクル | 属性 | ー | 召喚魔法 | ルビーの光 |
|---|---|---|---|---|---|

主なアビリティ　自動反撃するカウンターや回復薬精製など、サポート的なアビリティが中心。うまく育てれば、後半のボス戦などで重宝しそうだ。

| | |
|---|---|
| CH.A 防御力+10% | J.A 防御力ジャンクション |
| CH.A HP+10% | J.A HPジャンクション |
| CH.A カウンター | J.A ST防御ジャンクション |
| G.F G.F.HP+10% | M.A 回復薬精製 |
| J.A 魔力ジャンクション | |

S=ステータス

CHECK POINT

## G.F.が覚えるジャンクションアビリティとはいかなるものか?

ジャンクションは、G.F.をキャラに装備させるだけではなく、キャラクターの能力に対して、手持ちの魔法を装備させることも可能になっている。G.F.のジャンクションと魔法のジャンクションは、本質的にかなり違うものなので混乱してしまいがちだが、どちらもキャラの強化に欠かせない重要なシステムなのだ。ここでは、この魔法のジャンクションについて詳しく紹介していくぞ。

### 1 G.F.がジャンクションアビリティを覚える

G.F.がジャンクションアビリティ(以下J.A)を覚えると、魔法をジャンクションすることが可能になる。これは、特定の能力に対して"魔法"を装備させることだ。例えば、G.F.が「攻撃力ジャンクション」を持っている場合は、"攻撃力"に対して魔法を装備できるようになるというわけだ。J.Aだけは、キャラにセットする必要はなく、キャラがG.F.を装備しているだけで使用可能。これで魔法をジャンクションできるのだ。



### 2 魔法をドローする

『Ⅷ』での魔法は、基本的に敵からドロー(抽出)することで手に入る。ドローした魔法はその場で使う以外に、ストックしておいて後で使うことも可能になっているが、このストック数がそのままジャンクションの効果になるのだ。なお、魔法のストックはキャラ別なので、それぞれがため込んでおくことが必要だ。

### 3 魔法をジャンクションする

J.Aは、それぞれどの魔法をジャンクションしたかによって効果が異なってくる。例えば属性攻撃Jなら、サンダーを付けることで攻撃に雷属性が付くが、属性防御Jにサンダーを付けると、雷系攻撃のダメージが軽減されるのだ。なお、効果はストック数に比例するので、魔法を使用すれば、効果も減ってしまうぞ。

## イフリート
### 地獄の炎を操る魔神



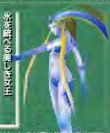
炎を司る魔神。序盤に手に入れることができるG.F.の1体で、初期HPや攻撃力が高く、覚えるアビリティも攻撃力に関するものが中心になっている。召喚魔法は、地獄の炎で辺り一面が瞬時に焦土になる「地獄の火炎」。

| 名前 | 属性 | 召喚魔法 |
|---|---|---|
| イフリート | 炎 | 地獄の火炎 |

**主なアビリティ**
- とつげき
- 攻撃力+10％
- 召喚魔法+10％
- G.F.HP+10％
- おうえん
- HPジャンクション
- 攻撃力ジャンクション
- 属性攻撃ジャンクション
- 防御力ジャンクション
- 炎魔法精製

攻撃的なアビリティが多い。コマンドアビリティの「とつげき」は、パーティ全員にバーサクの効果を与える。

## シヴァ
### 氷を統べる美しき女王



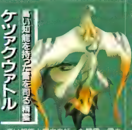
イフリートの対局に位置する氷の女王。普段は氷の結界にその身を封印しているが、力を認めた者の呼びかけには即座に応じ、絶対零度の息吹「ダイアモンドダスト」ですべての[illegible]つかせる。

| 名前 | 属性 | 召喚魔法 |
|---|---|---|
| シヴァ | 氷 | ダイアモンドダスト |

**主なアビリティ**
- しのせんこく
- 魔法防御+10％
- 防御力+10％
- 召喚魔法+10％
- G.F.HP+10％
- おうえん
- 攻撃力ジャンクション
- 魔法防御ジャンクション
- 防御力ジャンクション
- 冷気魔法精製

敵1体に死神を送り込み、一定時間後確実に死に至らしめる「しのせんこく」など、強力なアビリティを覚えてくれる。

## ケツァクウァトル
### 高い知能を持った雷を司る精霊



高い知能と魔力を持った精霊。雷を司るだけあって、強力な電流を身にまとっている。呼び出されると、強烈な落雷とともに姿を現す。召喚魔法「サンダーストーム」では、身にまとう電流を一点に集中させ、一気に放出する。その威力は、大地を揺るがすような大爆発を引き起こすほど凄まじい。

| 名前 | 属性 | 召喚魔法 |
|---|---|---|
| ケツァクウァトル | 雷 | サンダーストーム |

**主なアビリティ**
- 魔力+10％
- 召喚魔法+10％
- G.F.HP+10％
- おうえん
- HPジャンクション
- 魔力ジャンクション
- 防御力ジャンクション
- 雷魔法精製

魔力を強化するアビリティが中心。魔法主体のキャラにジャンクションさせたい。

## セイレーン
### [illegible]に響く美しい音の精霊



美しい女性の姿をし[illegible]の精霊。彼女の奏でる、美しく妖しい歌「サイレントヴォイス」を聞いた者は、強烈なダメージとともに自分の声を奪われてしまう。

| 名前 | 属性 | 召喚魔法 |
|---|---|---|
| セイレーン | ー | サイレントヴォイス |

**主なアビリティ**
- ちりょう
- 魔力+10％
- 召喚魔法+10％
- G.F.HP+10％
- おうえん
- 魔法防御ジャンクション
- 魔力ジャンクション
- ST防御ジャンクション
- ST防御ジャンクション×2
- ST薬精製
- 生命魔法精製

ステータス異常に関するアビリティを多く覚える。とくに「ST防御ジャンクション」は、覚えられるG.F.が少ない貴重なもの。

## リヴァイアサン
### 偉大なる海の聖竜



海を支配する偉大なる竜。世界のすべての海を支配しており、そのおたけびは大地さえ震わせるという。召喚魔法は、その身を巨大な激流に変え、悪しき者たちを一瞬のうちに押し流す。

| 名前 | 属性 | 召喚魔法 |
|---|---|---|
| リヴァイアサン | 水 | 大海嘯 |

**主なアビリティ**
- かいふく
- 魔法防御+10％
- 魔法防御+20％
- オートポーション
- 召喚魔法+10％
- G.F.HP+10％
- おうえん
- 魔力ジャンクション
- 魔法防御ジャンクション
- 属性防御ジャンクション
- サポート魔法精製

サポート系のアビリティを中心に覚えていく。「かいふく」はケアルと同じ効果で、キャラのレベルによって回復量は異なる。

## パンデモニウム
### 静かなる風の巨人



凶悪そうな見た目とは裏腹に、穏やかな性格の風の魔神。しかし一度怒りに火がつくと、猛烈な竜巻を起こして容赦なくダメージを与える。尻尾と見えるものは空気袋で、ここに空気をためこみ、[illegible]から[illegible]る。

| 名前 | 属性 | 召喚魔法 |
|---|---|---|
| パンデモニウム | 風 | 暴風圏突入 |

**主なアビリティ**
- すいとる
- 攻撃力+10％
- すばやさ+20％
- さきがけ
- 召喚魔法+10％
- G.F.HP+10％
- おうえん
- 属性攻撃ジャンクション
- 防御力ジャンクション
- すばやさジャンクション
- 攻撃力ジャンクション

風を司るだけあって、すばやさに関するアビリティを多く覚える。すばやさに関するアビリティは貴重なので、是非とも育てたいG.F.だ。

## アレクサンダー
### 聖なる鋼鉄の巨人



聖なる力で命を与えられた巨人。普段は地下深くで眠りについているが、呼び出されれば「聖なる審判」を下すためその姿を現す。邪悪な者を消し去る光からは、どんな魔物も逃れられない。

| 名前 | 属性 | 召喚魔法 |
|---|---|---|
| アレクサンダー | 聖 | 聖なる審判 |

**主なアビリティ**
- そせい
- 魔法防御+10％
- くすりのちしき
- 召喚魔法+10％
- G.F.HP+10％
- おうえん
- 魔力ジャンクション
- 魔法防御ジャンクション
- 属性防御ジャンクション×2
- アビリティ×3

回復や治療に関するアビリティを中心に覚える。なかでも「そせい」は、レイズと同じ効果を持つ便利なアビリティだ。

## コチョコボ
### ジャンクションできないG.F.



乗物のチョコボとはちょっと違う、コチョコボ。通常のG.F.とも違ってジャンクションできない。召喚すると、チョコファイアなどの攻撃で敵にダメージを与える。仲良くなれば、色んな攻撃方法を見せてくれるとか?

### コチョコボの召喚は?

ジャンクションできないコチョコボは、アイテムのギサールの野菜を使うことで召喚できる。どうやら、通常のG.F.とは違った育て方をするらしいが、詳細は次号。



▶果たしてその成長方法とは? ボケステと関係あるのだろうか?



T&E SOFT
失われた記憶と真実の愛を求め
謎を秘めた3つのパラレルワールドへ
恋と冒険のドラマティックRPG
ド派手なエフェクトで興奮の連続！
ゲーム画面は開発中のものです。
ソナタ
Sonata™
恋愛パラレルRPG
99年3月4日(木)発売
標準価格 6,800円(税別) CD-ROM2枚組
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
初回プレス限定キャンペーン
Wチャンス
Chance① ご購入店にて全員に オリジナルポスタープレゼント
(一部、実施していないお店もございます。)
Chance② 「南山あおい」等身大イラスト入り バスタオルプレゼント
抽選で300名様に
詳しくは、初回プレス版に同梱されているアンケートハガキをご覧ください。


PlayStation
舞台はパラダイムと呼ばれる
3つのパラレルワールド
近未来の
サイバースペース世界
"ナノ・セック"
剣と魔法が支配する
ファンタジー世界
"ブルームーン"
広大な敷地と
生徒数を誇る
巨大学園世界
"徳川学園"
女の子の鼓動を、
コントローラで体感できる
指ドキシステム採用。
この
DOKI
DOKI
が
BURU
BURU
で伝わる!!
キャラクターデザイン、アニメ作画監督は杉本幸子氏。
キャラクターボイスには、人気声優を起用。
アオイ
CV:小西寛子
カナレ
CV:笠原留美
ナルミ
CV:今井由香
チハヤ
CV:天野由梨
フジミ
CV:氷上恭子
ニシキ
CV:阪口あや
イズミ
CV:長沢美樹
ミズホ
CV:西村ちなみ
ゲストCV 井上喜久子／山本麻里安
私たちのプロフィールを知りたい人は〈ソナタホームページ〉へ
http://www.sonata.ne.jp/ ソナタのゲーム情報も満載!アクセス、待ってます。
ゲーム本編とリンクする24種類のパスワードカード入り
キャラクターコレクションカード
SONATA PREVIEW
好評発売中
標準価格400円(税別)
1パック10枚入り
全コレクション99種類
好評放送中!
提供ラジオ番組
パーソナリティ／井上喜久子
山本麻里安
「かきくけ喜久子のさしすせSonata」
文化放送 毎週金曜日 24:00〜24:30
東海ラジオ 毎週金曜日 24:30〜25:00
朝日放送 毎週金曜日 25:10〜25:40
NO RESALE
株式会社 ティーアンドイーソフト

# 会社をつぶして、資金をつくろう!?



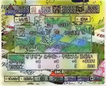

ターンごとに順調に「うに道楽」に投資していくアオイちゃん。「うに道楽」に続いて「ホープ軒」も設立。が順調に見えたアオイグループに赤信号が点滅！

**アオイ**：現金がなくなっちゃった！

**ヤナケン**：オリオンの言うとおり買いまくるからだよ。

**オリオン**：他の会社に吸収されると現金入るから大丈夫、大丈夫。

**アオイ**：せっかく大きくしてきたのに、でも現金のためならいいかあ。



↑「ボラーリ」、「うに道楽」を吸収。現金がアオイちゃんの手に入ることになる




# グランドタワー建設でどーんと主導権を握る



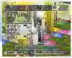

オリオン所有の自動車会社「ボラーリ」は資金投入と吸収合併を繰り返し、どんどん巨大企業に育っていく。

**オリオン**：13階でタワー！ に、20階でグランドタワー!! になって、それぞれ通常の1.3倍、2倍のラインフィーがそこに止まったプレーヤーからもらえることになるんだよ。

**ミヤオー**：ぼくのは、ウッボーカンパニーになっちゃった。ヤッター！

**ヤナケン**：つぶれなくなるんだよね。

**アオイ**：私も早く建てたーいなあ



➡グランドタワーは、通常の2倍のラインフィーを徴収できる。ひとつは所有しておきたい！

# 謎のキャラ、チャンスさまとご対面！

アオイちゃんとビリ争いをしていたヤナケン、な、な、なーんとスロットで7777を叩き出し一気に浮上！

**ヤナケン**：やりい!!

**オリオン**：ジャックポットとかスロットとか、一発逆転があるから、恐いというか、面白いというか、

**ミヤオー**：おまけにチャンスさまという訳の分からんキャラが出てきて、撹乱するから、まさに運しだい！



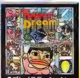
➡チャンスさまからアイテムをゲット！ジャックポットはフロアをもらえる

# 一発逆転の高額フィー、地雷原のように出現！




いよいよ終盤、タワー、グランドタワーの乱立でラインフィーは高騰し、5000Gを超える場所も出現！ オリオン以外のメンバーは一発逆転を期待するが、恐怖の一発はついに不発！

そのままゲームは終了。一位オリオン、二位ヤナケン、三位ミヤオー、途中三位をキープのアオイちゃんは、残念ながらビリ決定!! どっかーん。



- プレイステーション
- 株式会社アクセラ
- ボードゲーム
- 98年12月23日
- 5800円
- メモリ 2ブロック



おじさまたちったら、途中から私に教えるの忘れてゲームに熱中しちゃったのよ。でも面白かったから、許しちゃう。わたしも、友達とプレイしてみようっと♥



**ヤナケン**
柳澤健二。「オホーツクに消ゆ」「ドラゴンクエストⅢ～Ⅳ」などの制作にかかわる。キャラは飛脚が好み

**ミヤオー**
[illegible]

コレでXmas、お正月を楽しもう
# パーティーゲームの決定版！
景気を良くするボードゲーム!!
**Tower Dream 2** タワードリーム

# 初心者代表アオイちゃん、開発者のおじさまと体験プレイ！

**ユニークなキャラ、愉快な社名、奥深いゲーム性で人気のタワードリームがついにPS版で登場！　開発者のおじさまたちと美少女が徹底対決(でもないか?)**

## うに道楽に、バブル証券、ヘコムもある

さあサイコロを振って、いよいよスタート！　まずはゲームのルールと進め方を初心者、アオイちゃんに説明する開発者のおじさまたち。

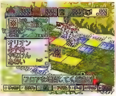
**オリオン**…止まったところの延長線上にランドマークを建て、そこを自分の土地にすることができるんだよ。

**アオイ**…どこでもいいんですかあ？

**ミヤオー**…いいんだよ、その土地に会社をつくってビルを建て、他のプレーヤーから通行料をせしめるのさ！

という具合にサクサクとゲームは進んでいく。自分の会社を増築して大きくしたり、他の会社を乗っ取ったりして、最後にお金持ちになったプレーヤーが勝つというルール。

**アオイ**…会社、何にしようかな、うに道楽でいいや！



↑会社設立、アオイちゃんは"うに道楽"をチョイス。会社によって成長率が異なるので、チョイスは戦略に応じて慎重に





株式会社 アクセラ
153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12
☎03·3464·8333

# エニックス新刊情報!!

## ますます広がる「桜野みねね」ワールド!!

### 少年ガンガン ピクチャーポストカード
## まもって守護月天!Ⅱ
●桜野みねね




描き下ろしカバーイラストを含む豪華32点
フルカラーポストカード+桜野みねね先生直筆コメント付き!!

好評発売中!
B6判／定価800円(税込み)

## TVアニメ まもって守護月天!設定資料集
©桜野みねね/エニックス・テレビ朝日・電通・東映アニメーション　AB判／定価1,600円(税込み)

TVアニメ「守護月天!」ワールドを徹底紹介!!
- 描き下ろしイラストギャラリー!　・メインキャストインタビュー!
- スタッフインタビューを含む制作現場レポート! メインキャラクター、背景、建物の設定イラスト満載!

好評発売中!



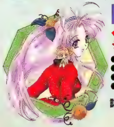
本格化する紀柳の試練!
引き裂かれるシャオと太助の運命は…!?

ガンガンコミックス　コミックス判／定価410円(税込み)
## まもって守護月天!⑧
●桜野みねね

◆TVアニメ も毎週土曜夜6:00～全国テレビ朝日系列で大好評放映中!

## 桜野みねね豪華画集(仮)
'99年3/31(水)発売　定価5,900円(税込み)

'99年1/24(日)予約〆切



◆予約しないと手に入らない!!
予約生産制、初版限定の豪華画集!

- ●シリアルナンバー付き化粧箱入り、B4大判画集
- ●好きなイラストを取り外して飾れる、ポスターブック形式
- ●封入特典①:B2特大ポスター
- ●封入特典②:特製ホログラム・カードとディスプレイスタンド

詳しくは、お近くの書店へ。

## '99コミックスクールカレンダー まもって守護月天!
'99年2/26(金)発売　定価1,200円(税込み)

'99年1/7(木)予約〆切



◆予約しないと手に入らない!!
予約生産商品!

- ●1999年3月～2000年3月まで使える卓上タイプのスクールカレンダー
- ●132ミリ×136ミリプラケース入り
- ●描き下ろしイラストを含む、表紙+12ヶ月の13枚仕様
- ●封入特典:メタリックステッカー

詳しくは、お近くの書店へ。


PlayStation
Unknown
2048年の地球に訪れた危機。
それを回避するために、
若者たちは戦場へ向かう。
感覚を、感情を共有することで、
未知のパワーを生み出す
新世代機動兵器「ボトムトップ」に乗り、
この地球のために。

電撃文庫 5周年

# 新たな次代を築く者よ。

電撃文庫創刊5周年記念大感謝祭 開催中



イラスト／緒方剛志（ブギーポップ・イン・ザ・ミラー「パンドラ」）

あなたの清き1票が電撃文庫を変える！！

5周年 大感謝祭

## 電撃文庫創刊5周年大感謝祭開催中！

おかげさまで電撃文庫は創刊5周年！
読者の皆様と一緒にお祝いする投票形式の
全員参加型コンテストを行っています！

## 新世紀エンターテインメントグランプリ／電撃文庫アカデミー賞

21世紀に向けてブレイクするのは？
「あなたが選ぶ新作グランプリ」

### 新世紀エンターテインメントグランプリ

（来たるべき21世紀～新世紀～に向けて、あなたが期待する作品を投票してください。創刊以来、「電撃」が小説デビューだった作品がノミネートされています。）

**ノミネート作品**（作品名50音順・敬称略）

1.「大久保町の決闘」田中哲弥
2.「お嬢様特急」花田十輝
3.「狂科学ハンターREI」中里融司
4.「銀河お嬢様伝説ユナ」野呂昌史
5.「セブンス・ヘヴン」土門弘幸
6.「タイム・リープ」高畑京一郎
7.「テイルズ オブ デスティニー」祭紀りゅーじ
8.「テクノデビル戦記」飯 淳
9.「NANIWA霊異記」栗府二郎
10.「猫目狩り」橋本 紡
11.「風水街都 香港」川上 稔
12.「ブギーポップは笑わない」上遠野浩平
13.「ブラックロッド」古橋秀之
14.「僕の血を吸わないで」阿智太郎
15.「星くず英雄伝」新木 伸
16.「メルティランサー」山下 卓
17.「悠久幻想曲」たきもとまさし
18.「ラルフィリア・サーガ」有里紅良




発行●メディアワークス　発売●主婦の友社


電撃文庫 12月の新刊
好評発売中！
世界の命運を賭けた闘いがいま、はじまる。一段とスケールアップした最新作！
ブギーポップ・イン・ザ・ミラー「パンドラ」
上遠野浩平（第4回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作家） イラスト／緒方剛志 定価：本体550円+税
ピンチ&ギャグ&ラブストーリーの連続技！ 新世代の鬼才が放つ人気シリーズ
僕の血を吸わないで③
ドッキンドッキ大作戦
阿智太郎（第4回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞作家） 定価：本体550円+税
'99年春アニメ映画公開決定！（全国東映洋画系）原作小説第2弾！
ガンドレス2
天沢彰（ORCA）
イラスト／青木哲朗 定価：本体490円+税
ラジオドラマ放送中
「電撃大賞ガンドレス」
文化放送 毎週土曜日26時～26時30分
ラジオ大阪 毎週日曜日26時～26時30分
■小説・HAUNTEDじゃんくしょん② 定価：本体510円+税
■E.G.コンバット2nd 定価：本体610円+税
■テクノデビル戦記Ⅲ 定価：本体650円+税
■疾風の剣セント・クレイモア③ 傭兵街の伝説 定価：本体660円+税
電撃G's文庫
お嬢様特急（エクスプレス）③
花田十輝
イラスト／柳沢まさひで ほか
定価：本体510円+税
プレイステーション&セガサターン用ソフト
（発売／メディアワークス）
好評発売中！
読者と作家をつなぐインタラクティブ・コミュニケーションマガジン
12/18創刊！
電撃hp Vol.1
定価：本体900円+税
http://www.mediaworks.co.jp/users_s/d_hp
電撃キャラクター総出演！ あなたが選ぶキャラクターコンテスト！
電撃文庫
アカデミー賞
今までに「電撃文庫」に登場したキャラクターなら何でもOK！
あなたの「電撃文庫」イチ押しキャラに投票してください！
大感謝 大プレゼント！
投票してくれた皆様に、感謝をこめて大プレゼント！
賞品
「電撃文庫 アカデミー賞」の各受賞キャラクターのサイン入り複製原画
（受賞キャラクターへ投票してくれた人の中から） 6名様
パソコン「VAIO」（SONY） 5名様
DVDプレイヤー（Panasonic） 5名様
さらに
電撃オリジナル図書カード（2,000円分） 毎月20名様
●投票期間 締め切り迫る！
～1999年1月15日（当日消印有効）
●応募方法
〈専用ハガキでの投票〉
全国書店で配布中もしくは発売中の電撃文庫挟み込み専用ハガキに記入してください
〈官製ハガキでの投票〉
上記専用ハガキの応募要項面をコピーしたものを官製ハガキに貼りお送りください
〈メディアワークスのインターネットHPでの投票〉
●宛先
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館
メディアワークス「電撃文庫5周年大感謝祭」係
※当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます
12/31まで 紀伊國屋書店全店にて投票箱を設置！
もちろん！ 専用ハガキ・官製ハガキ・インターネットHPでの投票も受付中！
※一部設置していない店舗もございます。
お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社特販部）
内容に関するご質問▶03・5281・5207（メディアワークス電撃文庫編集部）
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/





電撃攻略王
ファミコンからPS、SSまで、
全136タイトルの
ガンダムゲームを完全紹介!!
機動戦士ガンダム
ゲーム全集
電撃攻略王特別編集 定価 本体1,200円+税
今まで発売されているガンダムゲームの内容からお得技、ウラワザまですべて紹介!
また、名作ガンダムゲームをつくった開発者インタビューなどコラムも充実!
好評発売中
最新作「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」収録!
頼りになるのはやっぱり「電撃」!
近日発売の電撃攻略王
電撃ウラワザ王超新作最新版 '98年3月~9月 電撃ウラワザ班特別編集 定価 本体800円+税 好評発売中
ハード エッジ 公式攻略ガイド 電撃PlayStation特別編集 定価 本体950円+税 好評発売中
スーパーロボット大戦F 完全攻略ガイド 電撃PlayStation&電撃SEGA SATURN特別編集 定価 本体950円+税 12月22日発売予定
サイレントメビウス ~幻影の堕天使~ 公式攻略ガイド 電撃PlayStation特別編集 定価 本体950円+税 12月23日発売予定
マール王国の人形姫 公式 クルルのひみつ手帳 電撃PlayStation特別編集 定価 本体950円+税 好評発売中
©サンライズ・創通エージェンシー ©1998 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/


PlayStation
SEGASATURN
まだまだ広がる!
お待たせっ！ 待望のコレクターズ・ディスク第2弾、『悠久幻想曲ensemble 2』、いよいよ登場。
今回もこぼれ話やいろんなおまけをいっぱいに詰め込んで、また新しい悠久ワールドを、見せてあげるよ。
悠久ワールド。
悠久幻想曲
ensemble2
'99年2月発売予定
予価 各3,800円(税別)
サイドストーリー
未発表シナリオ
大武闘会
収録内容
散策
キャラEDIT
夜鳴鳥雑貨店
ギャラリー
初回プレス分のみの限定生産。予約をされたほうが確実に入手できます。
ラジオドラマ化決定
『子安・氷上のゲムドラナイト』
1999年1月10日～ 毎週日曜日
TBS 24:30～25:00 HBC 25:00～25:30
MBS 24:00～24:30 RKB 24:40～25:10
The first volume
悠久幻想曲
ensemble
ミニゲームやムービー、おまけヴォイスをはじめ、今回新たに用意されたサイドストーリーや未発表シナリオなど、悠久ワールドの見えなかった側面にも大接近！
プレイステーション版／セガサターン版
好評発売中!
標準価格 各3,800円(税別)
MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©Starlight Marry / Media Works Inc.


PlayStation
1月14日の朝、かけっこで私と勝負してください。
バトルアスリーテス
大運動会
GTO
GRAND TRIAL OHAAHOCO
1999.1.14 on sale!
¥5,800(without tax)
BISPAAG
NANISORE
BISPAAG(美少女育成シミュレーション風ポリゴンチャーゲームなにそれ?)を完全導入
iPC
インクリメントP株式会社
〒153-8665 東京都目黒区下目黒1-7-1



# 攻略Station TO WIN

# 冬休みスペシャル



- 幻想水滸伝II
- テイルズ オブ ファンタジア
- ストリートファイターZERO3
- チョコボの不思議なダンジョン2
- 新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ
- マール王国の人形姫
- 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
- クラッシュ・バンディクー3〜ブッとび！世界一周〜
- エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士2〜
- 久遠の絆
- 玉繭物語
- R4 RIDGE RACER TYPE 4
- ポポローグ
- エアガイツ
- サウザンドアームズ
- テーマアクアリウム
- I.Q FINAL

イラスト／鈴城芹



全開攻略第2弾!!

**発売日から1週間が経つけど、みなさんはどこまで進んだかな？　早解きしてしまうのはもったいないので、いろいろなことを試しながら『幻想』ワールドを味わってみよう。さて今回は、前号に引き続きミューズ市からトゥーリバー市までのストーリー攻略をお届けする。ネタバレなしの、ポイント攻略だぞ！**

# 幻想水滸伝II

GENSOSUIKODEN II

**幻想水滸伝II**
発売中 RPG ▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(2ブロック)

# 急展開！ 流浪の主人公たち…

## ストーリーチャート 1

アナベルと面会し、ジェスから国境キャンプの偵察を頼まれる。

▼

食料庫調査後、王族のテントに潜む。その後、ジョウイに逃がしてもらう。

▼

ジョウイと再開後、ジョウストンの丘で、都市同盟の丘上会議を見学。その後戦争イベントへ。

▼

ミューズ市外で、ソロン・ジー率いる王国軍を2日間足止めする。

▼

アナベルに面会に行き、出直すことになったあとジョウイを探す。その夜、再び面会に行くと王国軍の奇襲が発生。ピリカを連れて街の外へ。

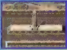
▼

宿屋で旅の一座と再会し、タイ・ホーとの賭けに勝って船を出してもらう。

▼

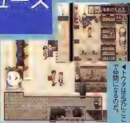
タイ・ホーたちと別れ、サウスウィンドゥ市に向かうため南を目指す。

▼



## ミューズ市

まず酒場へ行き、レオナにピリカを預けよう。市庁舎でアナベルとの会談が終わると、自由に動き回ったりパーティ編成したりできるようになるぞ。その後ジェスに話すと、王国軍キャンプの偵察を頼まれる。



▼市庁舎の本棚を調べると「？ほん」が手に入る。

◀トウタは正式にここで仲間になるのだ。

**【宿屋】**

| | |
|---|---|
| 泊まり | 1人100ポッチ |

**【道具屋】**

| | |
|---|---|
| おくすり×6 | 100 |
| 毒消し×4 | 200 |
| はり×4 | 200 |
| のどあめ×4 | 200 |
| すりぬけの札 | 500 |
| 身代わりじぞう | 5000 |
| ★すねあて | 200 |
| ★火炎の矢の札 | 700 |
| ★たいようのバッチ | 3700 |

**【紋章師】**

| | |
|---|---|
| 火の封印球 | 6000 |
| 土の封印球 | 4000 |
| タイタンの封印球 | 6000 |
| イッカクの封印球 | 6000 |
| ★水の封印球 | 7000 |
| ★怒りの封印球 | 15000 |
| 宿す・はずす | 1つ200ポッチ |

**【鑑定屋】**

| | |
|---|---|
| 鑑定料 | 1つ100ポッチ |

**【防具屋】**

| | |
|---|---|
| バンダナ | 50 |
| 皮のぼうし | 100 |
| 風のはねかざり | 500 |
| とんがりぼうし | 1200 |
| チュニック | 200 |
| けがわのふく | 700 |
| ブレスアーマー | 1000 |
| 木の盾 | 300 |
| ブーツ | 800 |
| ガントレット | 1700 |
| ★とんがりぼうし | 1200 |
| ★ガードローブ | 1700 |
| ★サークレット | 3500 |

**【かじ屋】**

| | | |
|---|---|---|
| きたえる | LV1→LV2 | 300 |
| | LV2→LV3 | 600 |
| | LV3→LV4 | 1500 |
| 宿す・はずす | 1つ200ポッチ | |

## ミニイベントも起こるぞ

街の東側の通路を歩いていると、エルザという女性に荷物を預けられるイベントが発生する。そして街を出ようとするとき、主人公はちょっとした事件に巻き込まれるハメになるのだが……。このイベントは、あるキャラを仲間にするための伏線になるものなのだ。しっかりと見ておこう。




▶預かったお礼に、エルザから「おとセット1」がもらえるぞ。

## ここで仲間になるフリーキャラ



### アニタ

酒場の客として現れる女剣士アニタ。何度も話しかけたり、いくつか頼み事を聞いてあげたりすると仲間にできる。ストーリーを進めずに根気よく話しかけよう。戦争イベント後はバナーの村に移動する。



※表内の★印は“ほりだしもの”で、商品として並ぶ可能性のある物です。



## ハイランドとの国境

**入手アイテム**
- 力おび
- サークレット
- 火封じの封印球

王国軍キャンプへは、ミューズ市の北にある国境の関所から行くことになる。ここは複雑な構造ではないので迷うことはないハズだ。ただし敵が強いので、タダで泊まれる白鹿亭を利用しながら進んでいくといいだろう。食料庫の偵察が終わったら逃げることになるが、食料庫の前にある宝箱だけは忘れずに取っておこう。逃げ場がなくなったときは、真ん中の大きなテントに入ればOK。ナナミたちと合流したあとは、2度とキャンプへは戻れなくなるぞ。このあとは、とりあえずミューズ市へ報告に向かおう。




◀こんなところでジル・ブライトと再会することになろうとは！



▼この宝箱は見落としやすい。この場所には2度と戻ってこられないから、必ず開けること。




▶下の選択肢を選ぶと、延々と戦闘を続けることができるのだ。

## 選択でシーンが変わる

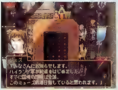
偵察から帰還後、街の入口でジョウイを待つことになる。このとき選択によって、待ち続けるか酒場に戻るかが選べるぞ。待ち続ける方がよりドラマチックなシーンになるが、酒場に戻る方もなかなか味がある。直前でセーブしておき、両方見るのも面白いぞ。



▲ナナミから子どもの頃のエピソードを聞くことができるのだ。

## ミューズ市攻防戦

ジョウストンの丘で開催される丘上会議を見学したあと、ミューズ市外での戦争イベントに突入する。この戦争では、主人公は自陣と同盟軍2部隊の計3部隊を動かすことができるぞ。勝利条件は、ソロン・ジーの部隊を倒すか、7ターン持たせるかのどちらか。ソロン・ジー部隊を倒すのは至難の業なので、ここはムリをしないで防御しつつターン数をかせいだ方が賢明だ。



◀ジョウストン同盟の国々の代表者が一堂に会する丘上会議を見学できる。

▼実際、主人公たちの部隊は、まったく何もしなくてもイベントは終了する。



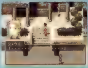




◀この足止めが失敗したら、王国軍はミューズ市まで侵攻する。

## 戦争イベントそのあとは…

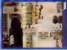
戦争イベントが終わってひと晩明けてアナベルに会談に行くが、夜に延期になる。そのあとジョウイが酒場からいなくなってしまうのだ。ジョウイを探すときは、市庁舎の辺りを探すといいぞ。王国軍の夜襲後は、いったん酒場にピリカを迎えに行ってから街の外へ脱出しよう。




▲ジョウイはこの場所にいる。何をしているのだろうか……？



▲サウスウィントゥ市で落ち合うことを約束して逃げるのだ。

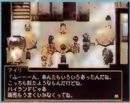


## コロネの街

この街でのイベントはフラグの立て方が少々難しい。まずは港に行って船に乗れないということを知ろう。次に宿屋に行って旅の一座と再会する。そのあと街の東にある小屋に行って、タイ・ホーとチンチロリン勝負をするのだ。船を出してもらえることになったら酒場に行って、旅の一座を仲間にしよう。また1度船に乗ってしまうと、このエリアに戻ってくることはできないぞ（ゲーム後半には可能だが）。



▲船は王国軍の命令により出すことができない。どうしよう？

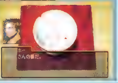



▲旅の一座と久しぶりに再会することができるぞ。




**タイ・ホーとヤム・クー再び**

◀前作にもあったシチュエーション。前作をプレイした人なら、ニヤリとしてしまうはず。




**チンチロリン勝負だ!!**

▶前作のように、勝ち金をそのまま賭けることはできなくなったが、リアルさはアップしたぞ。



## クスクスの街

この時点でのクスクスの街は、サウスウィンドゥ市へ行くための通過点でしかない。ただ、このエリアでのさまざまな噂を聞くことができるので、いろいろ聞いてまわろう。それからこのエリアには、この街にしかかじ屋がないので、武器を鍛える際はお世話になるぞ。



◀ここでタイ・ホーたちとは一時お別れすることになるのだ。



◀この場所にあるレシピ9を取り逃さないようにしよう。

**【宿屋】**

| | |
|---|---|
| 泊まり | 1人90ポッチ |

**【かじ屋】**

| | | |
|---|---|---|
| きたえる | LV1→LV2 | 300 |
| | LV2→LV3 | 600 |
| | LV3→LV4 | 1500 |
| | LV4→LV5 | 2700 |
| | LV5→LV6 | 3500 |
| 宿す・はずす | 1つ200ポッチ | |

**【道具屋】**

| | |
|---|---|
| おくすり×6 | 100 |
| すりぬけの札 | 500 |
| 火炎の矢の札 | 700 |
| ガントレット | 1700 |
| ★特効薬×3 | 500 |
| ★身代わりじぞう | 5000 |
| ★レシピ11 | 2700 |



## サウスウィンドゥ

街の入口でビクトールに会い宿屋で再会を祝したあと、グランマイヤーに会うために市庁舎へ向かおう。そこで女性行方不明事件の調査を頼まれ、ノースウィンドゥに行くことになる。ここととクスクスで装備を整えよう。



▶この盆栽を調べると「友情の封印球」が手に入るぞ。さっそくかじ屋で武器に宿そう。



### フリード・Y

サウスウィンドゥ市長グランマイヤーの側近。ノースウィンドゥ調査の際に仲間になる。性格は極めて真面目で、少々カタブツなところがある。

**【宿屋】**

| | |
|---|---|
| 泊まり | 1人80ポッチ |

**【道具屋】**

| | |
|---|---|
| おくすり×6 | 100 |
| のどあめ×4 | 200 |
| 毒消し×4 | 200 |
| ねむりの風の札 | 700 |
| 土の守護神の札 | 700 |
| ほおあて | 1000 |
| すねあて | 200 |
| ★ふるい本3かん | 3000 |

**【紋章師】**

| | |
|---|---|
| 雷の封印球 | 6000 |
| 風の封印球 | 5000 |
| 水の封印球 | 7000 |
| 宿す・はずす | 1つ300ポッチ |

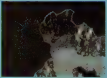
**【防具屋】**

| | |
|---|---|
| とんがりぼうし | 1200 |
| サークレット | 3500 |
| ブレスアーマー | 1000 |
| けんぽうぎ | 3000 |
| レザーアーマー | 5900 |
| ガードローブ | 1700 |
| 木の盾 | 300 |
| ブーツ | 800 |
| 皮のマント | 1300 |
| 力おび | 4800 |
| ★チュニック | 200 |
| ★ハーフプレート | 12000 |
| ★カイトシールド | 4300 |
| ★とんがりぼうし | 1200 |



## 風の洞窟

洞窟の奥に、ネクロードを倒すことができる唯一の武器「星辰剣」が安置されている。右のマップを見れば、難しいことはほとんどない。ただし、途中にある岩は押すことができるぞ。風が吹き出しているところは、岩を押していって風を防がないと通り抜けることができないのだ。洞窟の中にいるおじいさんは、主人公たちを出口に送ってくれるので、これをうまく利用してレベル上げするのもひとつの手だぞ。



▲この場所から左に進むと、隠し通路に入ることができるのだ。

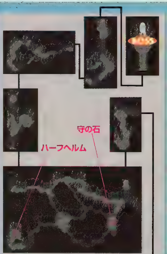


### カーン

300年続くバンパイアハンターの家系"マリィ家"の血を継ぐ者。対バンパイア秘術を修得したエキスパートで、破魔の紋章の使い手。風の洞窟からノースウィンドゥまで、一時的にパーティに加わる。



▲ビクトールと同じような境遇のカーン。目的はネクロードへの復讐だ。




## ストーリーチャート 2

**サウスウィンドゥ**
ビクトールたちと再会し、グランマイヤーと会談する。フリード・Y加入。

▼

**ノースウィンドゥ**
行方不明事件の調査で訪れる。ネクロードが出現するが、一時退却する。

▼

**風の洞窟**
途中カーンが一時加わり、星辰剣と対決することに。戦闘後、星辰剣入手。

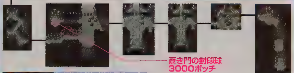
▼

**ノースウィンドゥ**
城の最上階にいるネクロードと対峙。ヘカトンケイルとの戦闘になる。

▼

アップルとともに、シュウに仲間になってくれるよう説得する。

▼

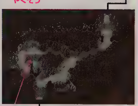


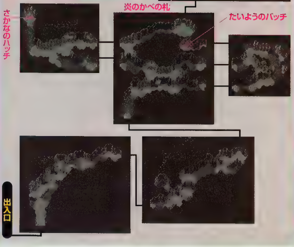

### BOSS 星辰剣

縦一列攻撃、雷と闇の全体魔法などを使い、1ターンに2回攻撃をしてくる。ビクトールを集中して狙ってくるので、ビクトールの後列キャラのHPには気をつけてあげよう。



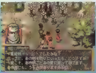
| | |
|---|---|
| LV | 32 |
| HP | 2500 |
| 金 | 0 |
| アイテム | なし |





## ノースウィンドゥ

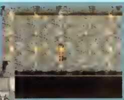
階層が多く複雑な構造をしていて、似たようなフロアが多いため迷いやすい。下のマップを参照し、現在位置を確認しながら進んで行こう。ここには隠し部屋が２つあり、どちらも仕掛けを作動させないと道が開かないようになっている。牢屋の中にヒントがあるが、それでもわからない場合は右の写真を参考にしよう。奥へ行く道を開くには、石像を揃える、ロウソクの火を揃える、という作業でOK。結局ネクロードには逃げられてしまうため、ヘカトンケイル戦後にカーンが旅立ってしまうぞ。



◀最初にネクロードに会ったときはすぐ逃げよう。



▼牢屋のヒントと同じ形にすると、隠し通路が開く。



▲こちらは、上の段と下の段のろうそくの火を同じにすればOK。



▲ついに対決と思いきや、ネクロードは逃げていってしまうのだ。



### ネクロード

400年生き続けてきた、月の紋章を持つ吸血鬼。ビクトールやカーンにとっては仇敵である。紋章によって吸血鬼になったため、通常の方法では倒せない。




### BOSS ヘカトンケイル

直接攻撃のほか、押しつぶしの全体攻撃や火による全体魔法を使う。最初に水の紋章で「守りの霧」をかけておくといいだろう。闇に強く、火や聖の属性に弱い特徴があるので、火の紋章や破魔の紋章は効果的。１ターンに２回攻撃するため、ＨＰには十分注意。

| | |
|---|---|
| LV | 34 |
| HP | 4500 |
| 金 | 10000 |
| アイテム | なし |

## ラダトの街

アップルの兄弟子シュウを仲間にするために訪れる。シュウの家で説得に失敗したあとは、酒場に行き、リッチモンドに調査を依頼すればOKだ。ちなみに、街の東から傭兵隊の砦方面へ行くことができるぞ。

▼リッチモンドにシュウのことを調べてもらわないと、話は進行しないのだ。





### シュウ

貿易商を営む男。マッシュの弟子だったが、破門された過去を持つ。アップルの熱意に負け、軍師として仲間に加わる。

【宿屋】

| | |
|---|---|
| 泊まり | 1人50ポッチ |

【鑑定屋】

| | |
|---|---|
| 鑑定料 | 1つ50ポッチ |

【道具屋】

| | |
|---|---|
| おくすり×6 | 100 |
| 毒消し×4 | 200 |
| はり×4 | 200 |
| のどあめ×4 | 200 |
| 怒りの一撃の札 | 700 |
| オオタカの封印球 | 7500 |
| ★スピードリング | 16000 |
| ★おとセット5 | 2500 |
| ★マジックローブ | 20000 |
| ★レシピ18 | 3300 |

### ここで仲間になるフリーキャラ

## テンプルトン

南のカナカン出身の地図職人。ミューズ脱出後、傭兵隊の砦にいる。砦で話したあと、トトの村にいるところでもう１度話すと仲間になる。



## ストーリーチャート3

シュウの策によりソロン・ジーを背後から攻撃。王国軍を退ける。

▼

新同盟軍のリーダーになり、フィッチャーからのトゥーリバー行きを承諾。

▼

フィッチャーからの紹介状を受け取り、西にあるトゥーリバーを目指す。

▼

マカイたちと会談後、お金を盗んだチャコを追って地下水路へ。

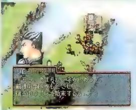
▼

## ノースウィンドゥ攻防戦



▶シュウの作戦をよく聞いて、実行に移そう。

ソロン・ジーの部隊と主人公の部隊が１回戦うだけで、あとは数ターンで決着がつく。もう１つの味方部隊を操作することができるが、無視しても構わない。主人公部隊がダメージを受けたら即回復しよう。



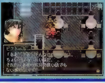
◀ソロン・ジーに攻撃したあとは、追撃を受けないように注意しよう。



▲戦争イベント後、シュウの口から意外な言葉が飛び出すのだ。

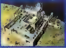
## ゲンカク老師とは?

主人公が「リーダーになってくれ」と頼まれるときの選択では、どんな返事をしても返事は翌日になる。夜、酒場に行けばビクトールからゲンカク老師の話を聞かせてもらえる。うっかり寝てしまわないように注意しよう。別にビクトールの話を聞かなくてもストーリーは進んでいくが、ここは聞いておいた方が物語をより楽しめるぞ。



◀養父ゲンカクの、30年前のエピソードが語られるのだ。

## 本拠地



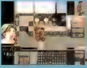
リーダーになることを引き受けるとホウアンが駆けつけ、次いでレックナートとルックが現れる。そして約束の石板を手に入れ、一夜明けるとようやく本拠地として機能し始めるぞ。まずはひと通り見て回って、どこに何があるかを把握しておこう。街の入口でフィッチャーに会い、そのまま２階の大広間に行くと、トゥーリバーに交渉をしに行くことになる。このため、船乗りを探すことになるぞ。



▶アナベルの下で働いていたフィッチャーがここで登場する。



▼レックナートから渡される約束の石板には、108星の名が記される。



◀やっと倉庫が復活。アイテム整理しまくれ！



▲本拠地を手に入れてから最初にすることは、船乗り探しだ。船乗りといえば？

### ホウアン



ミューズ市で別れたままだったが、主人公がリーダーになったときに駆けつけ、仲間になる。

### ルック



レックナートの弟子の魔術師。主人公がリーダーになったときに現れ、レックナートの命により仲間になる。



## 船乗りはどっちでもOK!

トゥーリバーへ行くためには、タイ・ホーかアマダのどちらかを必ず仲間にしなければならない。仲間にしたらパーティ内に入れて、本拠地２階の大広間に戻ろう。ちなみに２人とも仲間にすることができるが、その場合の船乗りはタイ・ホーが優先されるぞ。どちらを船乗りに選んでも、ストーリーは変わらないのだ。

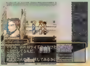
### フィッチャー



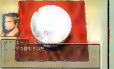
ミューズ市の元筆頭外交官。口は軽いが、仕事はきちんとこなす男。最初は同行者としてパーティに加わるが、トゥーリバー防衛後に正式に仲間になる。

### タイ・ホー&ヤム・クー

船乗り探しをするようになった時点で、クスクスの街の港に彼らが現れる。タイ・ホーは、チンチロリン勝負で5000ポッチ以上勝つことができれば仲間になってくれるぞ。このとき一緒にヤム・クーも仲間に加わってくれるのだ。



▲タイ・ホーのところにお願いをしに行くのは、これで２度目だ。



▶彼との交渉といえば、もちろんチンチロリン。セーブはしておいた？

### アマダ





▼タイ・ホーとは対照的に、彼との交渉は一騎打ちだ。

ラダトの街の水門付近に立っているアマダに話しかけ、一騎打ち勝負で勝つことができれば仲間になってくれる。この一騎打ちの攻略については、「一騎打ち」の項目を参照しよう。



いわゆる「ゲーム」の感動を超えること。心から泣けること。
それは、映画や長篇小説よりも深い感動。コンセプトは「人間のドラマ」。
あなたは、このRPG(ロールプレイングゲーム)の中で108人もの人間ドラマを体験することになります。
「幻想水滸伝II」。そのセリフの一言一言までじっくり味わって下さい。

# 幻想水滸伝II®

GENSOSUIKODEN II

プレイステーション用ソフト「幻想水滸伝II」好評発売中 メーカー希望小売価格 5,800円 税別

「幻想水滸伝II オリジナル・ゲーム・サントラ COMPLETE BOX/Vol.1/Vol.2」各好評発売中

このソフトは右記コンビニエンスストアでも販売しております



PlayStation



コナミ株式会社 本社/〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

●商品に関するお問い合わせは● コナミネットライン フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）午前10:30～12:00 午後1:00～5:00
東京 03-3436-2277 大阪 06-455-0477
●インターネット情報サービス・ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/



この冬、すべてのRPGを超えて。



# 料理

ハイ・ヨーを仲間にして本拠地内にレストランができたときから、料理システムが機能し始める。レシピをハイ・ヨーに渡して、畑・牧場・釣り場で材料を揃えていくと、料理を作ってもらうことができるのだ。作った料理は回復アイテムとして買うことができ、その種類によって効果は異なる。



▶レシピを所持してハイ・ヨーと話すと、レシピを渡すことができるぞ。

## 調味料で料理が変わる

加える調味料によって、できあがる料理が変化する。調味料は 5 種類あり、調味料を使わないこともできるので、1 つのレシピからは 6 種類の料理を作ることができるのだ。料理の種類は 240種類あるぞ。



◀同じレシピでも調味料の選び方によって、料理の内容が違ってくる。

## メニューを作るとイイことが！

メニューを作っておくと、一定時間経過したあとで上納金がもらえる。上納金はメニューに応じて異なり、いろいろなジャンルを取り揃えておいた方が高い。なお、上納金は時間によって累積されないぞ。



◀ときどきレストランに行って、上納金を受け取るようにしよう。

| 名前 | 料理 | 必要材料 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| レシピ 1 | たまご焼き | 玉子×1 | ハイ・ヨーが初めから持っている |
| レシピ 2 | トマトスープ | トマト×1 | 1 回目の料理勝負に勝つ |
| レシピ 3 | おひたし | ほうれん草×1 | ミューズ市でホウアンからもらう |
| レシピ 4 | サラダ | キャベツ×1 | ハイ・ヨーが初めから持っている |
| レシピ 5 | ギョーザ | 豚肉×1 | コロネの街の酒場の男からもらう |
| レシピ 6 | ポタージュ | じゃがいも×1 | ハイ・ヨーが初めから持っている |
| レシピ 7 | にくまんじゅう | 羊肉×1 | ハイ・ヨーが初めから持っている |
| レシピ 8 | かいバター | 貝×1 | 2 回目の料理勝負に勝つ |
| レシピ 9 | フライ | サーモン×2 | クスクスの街の民家の本棚 |
| レシピ10 | アイスクリーム | 玉子×1 | ハイ・ヨーが初めから持っている |
| レシピ11 | ドリア | 玉子×2 | クスクスの街の道具屋(2700ポッチ) |
| レシピ12 | サンドイッチ | キャベツ×1、豚肉×1 | コボルト村でイーグルマンが落とす |
| レシピ13 | ミートパイ | 牛肉×1 | コボルト村の村長の家でもらう |
| レシピ14 | にざかな | 白身魚×1 | ラダトの街の酒場のコックにもらう |
| レシピ15 | からあげ | 白身魚×2 | ハイ・ヨーが初めから持っている |
| レシピ16 | すのもの | えび×1 | レイクウェストのタキの家の戸棚 |
| レシピ17 | ケーキ | 玉子×2 | 3 回目の料理勝負に勝つ |
| レシピ18 | コロッケ | じゃがいも×2 | ラダトの街の道具屋(3300ポッチ) |
| レシピ19 | パスタ | トマト×1、サーモン×1 | 4 回目の料理勝負に勝つ |
| レシピ20 | てんぷら | 貝×1、えび×1 | グリンヒルの宿屋でもらう |

## 108星が審査する「料理勝負」イベント

レストランに行くと料理勝負イベントが発生することがある。この料理勝負では、すでに仲間になっているキャラの中から 4 人の審査員がランダムで選ばれるのだ。勝負は前菜・メイン・デザートの 3 種目で争われ、審査員による採点(5 点満点)の合計で勝敗が決まる。審査員の好みを考慮して、作る料理を決めるのが勝負のカギになるぞ。勝てば挑戦者からレシピを入手することができるのだ。



▼司会者の紹介で審査員の好みが窺えるぞ。

▲料理勝負はレストランに入るといきなり始まるのだ。

▲調理中は◎ボタン連打で完成度を早めよう。

# 交易

いろいろな街や村でアイテムを売り買いすることによって、お金を稼ぐことができるのが交易だ。交易に使うアイテム「交易品」は、交易所や戦闘で入手できるぞ。基本価格は在庫の増減によって変化するので、儲かるタイミングを見極めるのも楽しみのひとつだ。今回は下の表に 3 つの交易所のデータを掲載したので、腕試しに交易を行ってみるのもいいだろう。

## "安く買って高く売る"が基本

特産品などの安い交易品をほかの街の交易所で高く売る、というのが基本だ。時間によって価格が変化するので、安いときに買って高いときに売ろう。



◀左のウインドウの文字の色が目安だぞ

## 価格と在庫は変動する

各交易所には、基本価格と在庫というパラメータが存在する。それは時間の経過によって変動するので、それをうまく見極めて交易品の売買をしよう。



◀こまめに交易所を覗いてチェックしよう。

## イベントを利用しよう

情報屋の噂を利用して、さらに儲けることもできる。交易イベントが発生すると、一定期間だけ相場が崩れ、これをうまく利用すると大儲けができるぞ。



◀高騰や暴落などのイベントがチャンスだ。

## サウスウィンドゥ

この街では「しお」が安いので、森の村に持って行けば高く売れるぞ。「光るたま」が売っていたら買っておいて損はない。コボルト村で高く売れるからだ。またここでは、骨董品が多く取り引きされているので、お風呂に飾りきれない骨董品を売ると良いだろう。

| 交易品 | 基本価格 |
|---|---|
| しお | 270 |
| マヨネーズ | 2200 |
| 光るたま | 400 |
| ロウソク | 500 |
| 木ぼりのお守り | 700 |
| けがわ | 800 |
| 民族いしょう | 1900 |
| 中国えざら | 12000 |
| 花のえ | 14000 |
| ペルシャランプ | 15000 |
| 青竜のつぼ | 16000 |
| しょうべん小僧 | 32000 |
| サンゴ | 40000 |

## コボルト村

この村では「光るたま」が大人気だ。この交易品を持っているなら、迷わずここで売ろう。ときどき「こもんじょ」が入荷しているときがあるので、見つけたら即ゲットして森の村で売ると儲かるぞ。またここでは、「しっぱいのつぼ」「らくがき」といったガラクタ同然の物が取り引きされているので、道具屋に売るよりはここで売ろう。

| 交易品 | 基本価格 |
|---|---|
| さとう | 350 |
| マヨネーズ | 1500 |
| 木ぼりのお守り | 350 |
| ふえ | 400 |
| ロウソク | 600 |
| こもんじょ | 700 |
| 光るたま | 7000 |
| しっぱいのつぼ | 330 |
| らくがき | 850 |

## 森の村

基本的にこの村では「さとう」と「けがわ」が安い。この村でしか売っていない「鹿のツノ」などには、手を出さない方が無難。「光るたま」はお約束なので即ゲットしよう。また「民族いしょう」を買ってサウスウィンドゥに持って行くと、多少儲けることができるぞ。

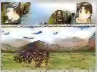
| 交易品 | 基本価格 |
|---|---|
| さとう | 150 |
| しお | 550 |
| けがわ | 400 |
| 光るたま | 500 |
| ふえ | 550 |
| ひいらぎの実 | 550 |
| ワイン | 1000 |
| 鹿のツノ | 1100 |
| 民族いしょう | 1200 |
| 本 | 3500 |
| こもんじょ | 35000 |
| 花びん | 6700 |
| ロひろつぼ | 9500 |

# 戦争イベント

戦争イベントは、真上からの見下ろし視点でＳ・ＲＰＧ風に進行していく。基本的には各部隊の移動・行動の選択を順番に行い、味方部隊の行動が終わったら自動的に敵のターンになる。序盤の戦争イベントは、まさに〝イベント〟的な扱いなので、あまり難しくはないだろう。戦争イベントの最中にはいろいろなセリフが挿入されるので、よりドラマチックに盛り上げてくれるぞ。



▲編成したキャラによって「紋章」コマンドで使える特殊能力が違う。



▶「攻撃」を実行すると、チビキャラが戦うシーンになるぞ。

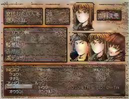
## 部隊の種類と特性

１つの部隊は主将１人と副将２人の、最大３人で構成される。主将となるキャラによって部隊の能力が変化し、副将になるキャラによって特殊能力の付加がある。部隊の種類には歩兵・弓兵・魔法兵があり、その能力はそれぞれ異なるぞ。また通常の部隊は、２ダメージを受けると全滅してしまう。そのときのキャラの運によって、ケガをしたり死亡したりすることもあるぞ。

| | | |
|---|---|---|
| 歩兵 | 射程1マス | 弓兵を攻撃する場合は攻撃力1.25倍、魔法兵を攻撃する場合は攻撃力1.5倍になる。 |
| 弓兵 | 射程2マス | ２×２マスの範囲内で間接攻撃ができる。直接攻撃時には攻撃力が0.75倍になる。 |
| 魔法兵 | 射程3マス | ３×３マスの範囲内で間接攻撃ができる。直接攻撃時には攻撃力が０になる。 |

## 自由に部隊編成できるぞ!!

部隊編成の際、主将は固定だが副将は自由に入れ替えることができる。副将によって攻撃力、防御力、特殊能力が付加される。特殊能力を持ったキャラを部隊に配置することによって、その部隊が特殊能力を使えるようになるのだ。戦争イベントの前には、しっかり部隊編成をしておこう。




▲本拠地にいるアップルに話しかけると、戦争イベントの部隊編成を変更することができる。

## 紋章コマンドに入るキャラの特殊攻撃

| | |
|---|---|
| 輝く盾の紋章 | 一定範囲の味方部隊を回復する。使用回数１回 |
| 騎馬能力 | 部隊が騎馬部隊になり、移動力が２に上がる |
| 狙撃能力 | ５マス以内の敵を弓矢で攻撃する |
| 火炎槍 | 直線３マス以内のすべての敵を攻撃する |
| 重装備 | ダメージに１回耐えることができる |
| クリティカル | 一定確率で２ダメージ与えることができる |
| ていさつ | 敵味方それぞれの攻撃成功率が表示される |
| ちょうさ | 敵味方それぞれの攻撃成功率が表示される |
| みやぶる | 相手の攻撃を見切って、一定確率で無効化する |
| 森歩き | 森を平地と同様に移動できる。騎馬能力との併用不可 |
| 抜け道 | すべての地形を平地同様に移動できる |
| 風の魔法 | 射程内の１部隊を攻撃する |
| 雷の魔法 | 射程内の１部隊を攻撃する |
| 火の魔法 | 射程内の一定範囲を攻撃する |
| おうきゅう | その部隊のダメージを回復する |
| ちりょう | 射程内の１部隊のダメージを回復する |
| ボディガード | 部隊全滅時にキャラが死亡することがなくなる |
| はげます | 周囲の行動済みの部隊を行動可能にする |
| 発明 | 自部隊と周囲の部隊に攻撃する |
| 飛行 | 移動力が上がる。騎馬能力との併用不可 |
| 乱戦 | 魔法兵、弓兵に対する攻撃力が上がる |

# 一騎打ち

一騎打ちは通常の戦闘とは違い、１対１で行われるものだ。基本的にジャンケンのような３すくみになっていて、「こうげき」は「ぼうぎょ」に強く、「ぼうぎょ」は「すてみ」に強く、「すてみ」は「こうげき」に強い。ただしプレイヤーがダメージを受けずに攻撃できるのは、プレイヤーが「ぼうぎょ」で敵が「すてみ」を選んだ場合のみだ。それ以外では、多少のダメージを受けてしまうぞ。また一騎打ちには、そのキャラの強さが影響するので、勝てない場合はレベル上げをするのも手だ。




◀基本的にどちらかの体力ゲージがなくなるまで、一騎打ちは続くのだ。

### コマンドの相性







▲このパターンなら、攻撃を喰らわずに相手に大ダメージを与えられる。

## 相手のセリフから行動を読み取れ!

一騎打ち時に表示される相手のセリフは、次の行動の予測ができるヒントになっている。慎重なセリフの場合は「ぼうぎょ」、挑発的なセリフでは「すてみ」、それ以外は「こうげき」と判断するのがいいだろう。

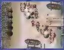


▲このセリフの場合は、「すてみ」で攻撃してくるぞ。

### 例 <アマダのセリフの場合>

| | |
|---|---|
| こうげき | あいたぁ！　そう来るかい？ |
| | おっと、当たっちまったか、すまねぇなぁ。 |
| | おいおい、それじゃ勝てないぞ。 |
| ぼうぎょ | へへっ、少しは手かげんしねぇとなぁ。 |
| | 次は、そっちの番だぜ。 |
| | ほらほら、もういっちょう来るかい？ |
| すてみ | よっしゃあ、行くぜぇ　ぼうず。 |
| | おっしゃあ、今度はこっちの番だぞ！ |
| | ラチがあかねぇやぁ！　これでもくらいな!! |

# レイクウェストの村



トゥーリバー市に行くための通過点。村を出てまっすぐ西に向かえば目的地にたどり着くが、その前に南西にあるコボルト村などに寄り道してみるのも面白いぞ。レイクウェストは特にイベントもないただの漁村だが、ここには宿星キャラが3人もいる。この時点で仲間にできるのはタキとテツで、シロウは本拠地レベルが2以上にならないと相手にしてもらえないのだ。

**【宿屋】**

| | |
|---|---|
| 泊まり | 1人150ポッチ |

**【道具屋】**

| | |
|---|---|
| おくすり×6 | 100 |
| のどあめ×4 | 200 |
| すりぬけの札 | 500 |
| 身代わりじぞう | 5000 |
| さかなのバッチ | 4300 |
| ★毒消し×4 | 200 |
| ★ひたいあて | 16000 |
| ★土の封印球 | 4000 |



▲紹介状を手渡したフィッチャーは、先に行ってしまう。



▲ここ以外にも2つほどアイテムがある。村中をくまなく探そう！

## ここで仲間になるフリーキャラ



### テツ

風呂好きのテツは、〝ほかほか〟になった状態で話しかけると仲間になる。トゥーリバー市で売っているタコスフライを食べれば〝ほかほか〟になるぞ。



### タキ

物知りおばあちゃんのタキは、4回話しかけると仲間になる。このときの会話では、宿星キャラを仲間にする際のヒントが聞けるぞ。

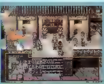
# トゥーリバー市



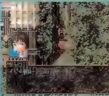
街に入った途端に無一文になり、市庁舎前では紹介状も盗まれてしまう。お金を返されるのは随分あとになるため、ここではストーリーを進めるのが先決。1回目のチャコとの追いかけっこのあと、市庁舎前でイベントが発生するぞ。その後、2回目の追いかけっこの際に地下水路へと入ることになるのだ。



▶全額盗まれてしまうが、あとでちゃんと返ってくるので安心しよう。



◀結局紹介状はなくても、マカイとリドリーに会えるのだ。



▲2度目の追いかけっこのあと、チャコが扉を開けて地下水路に逃げ込む。この奥にはペストラットとのボス戦が待っているぞ。

**【宿屋】(人間)**

| | |
|---|---|
| 泊まり | 1人100ポッチ |

**【防具屋】(コボルト)**

| | |
|---|---|
| サークレット | 3500 |
| ハーフヘルム | 7800 |
| けんぽうぎ | 3000 |
| レザーアーマー | 5900 |
| チェインメイル | 6500 |
| ★銀のぼうし | 24000 |
| ★けがわのふく | 700 |

**【道具屋】(人間)**

| | |
|---|---|
| おくすり×6 | 100 |
| 毒消し×4 | 200 |
| のどあめ×4 | 200 |
| 身代わりじぞう | 5000 |
| すりぬけの札 | 500 |
| ★ガードリング | 8500 |
| ★レシピ23 | 4200 |

**【道具屋】(ウィングホード)**

| | |
|---|---|
| おくすり×6 | 100 |
| 毒消し×4 | 200 |
| ★翼かざり | 8000 |

**【道具屋】(コボルト)**

| | |
|---|---|
| おくすり×6 | 100 |
| のどあめ×4 | 200 |
| スィートサラダ | 80 |
| 黒いポタージュ | 120 |
| タコスフライ | 170 |
| 赤アイス | 200 |
| コボルトパイ | 160 |

**【紋章師】**

| | |
|---|---|
| 水の封印球 | 7000 |
| バイパーの封印球 | 5000 |
| レオの封印球 | 10000 |
| ★魔力強化の封印球 | 22000 |
| ★力強化の封印球 | 32000 |
| 宿す・はずす | 1つ300ポッチ |

## ここで仲間になるフリーキャラ

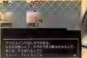
# 仲間集めも忘れずに！

本拠地を手に入れてから、本格的に仲間探しが始まる。ストーリーの合間に、今まで行ったことのあるすべての場所をもう1度訪れてみよう。宿星キャラが仲間になる条件はさまざまだが、本拠地LV1で仲間になるのは8人。そのうち、6人のフリーキャラの条件を公開しよう。

### リッチモンド



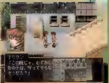
ラダトの街にいる探偵。コインの裏表当てゲームで、イカサマを見破ると仲間になる。



▶酒場でイカサマの秘密を教えてもらえるぞ。

### オウラン

女性キャラだけでパーティ編成した状態でクスクスの街に行くと、盗賊団に襲われる。ここでは必ず負けてしまうが、そこにオウランが助けに来るので、仲間に誘えばOKだ。



▲オウランはハンナとの協力攻撃「タックル攻撃」が可能。敵全体に攻撃できるのだ。

### アダリー



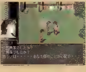
サウスウィンドゥ市に住む発明家。お使いゲームでの3回目で「風の封印球」を投げつけると仲間になる。



◀投げつけないと終わりがないのだ。

### ヨシノ

ラダトの街に住むフリード・Yの奥さん。庭で洗濯をしているので、フリード・Yをパーティに入れた状態で話しかけると仲間になる。この2人の協力攻撃は「夫婦攻撃」。



▲時代錯誤な夫婦の会話が堪能できる(笑)。ヨシノは見かけによらず、けっこう強いなぎなた使いだ。

### ヒルダ&アレックス

白鹿亭で知り合ったアレックス一家と、サウスウィンドゥ市の宿屋の2階で再会できる。ここで話すだけで仲間になってくれるぞ。



◀ヒルダは宿屋、アレックスは道具屋を開店する。



# TALES OF PHANTASIA®

## 『TOP』連続大攻略の第1弾をお届けだ!!

**テイルズ オブ ファンタジア**

| | |
|---|---|
| 発売中 RPG | ▶¥5,800 ▶ナムコ<br>▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応) |

今回の攻略記事で紹介するのは、過去編のアルヴァニスタの都で、モーリア坑道の入坑許可証を手に入れるまでの範囲。攻略の参考となるように、チャート形式のガイドや、ワールドマップも用意したので、是非とも活用してほしい。また、次回に攻略することになる、各地の精霊の洞窟やモーリア坑道なども簡単に紹介してあるので参考に。さらに今回は、『TOP』を遊び尽くすための情報コーナーもあるので、チェックしよう。

なお、右のガイドマップの地名表記で、カッコ内に記されているものは、過去編での地名表記となっている。

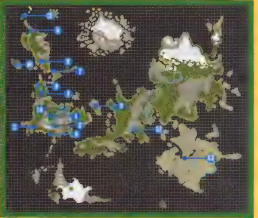


▲意外に広いダンションの中 迷いやすいので慎重に探索しよう。

### 各攻略マップに記された記号の意味

| | |
|---|---|
| ❶〜⓾ | マップ中に存在する宝箱やアイテムの場所 |
| Ⓐ〜Ⓩ | マップ中で発生するイベントや、用意された仕掛けの場所 |
| ア〜オ | マップ同士のつながりを示した記号 |
| ボス | そのマップに登場するボスキャラの出現場所 |
| ◆ | マップ内に用意されたセーブポイントの場所 |

### 現代編〜過去編まで『TOP』ガイドマップ



1 トーティスの村(ベルアダムの村)
2 南の森(精霊の森)
3 山道
4 ユークリッドの都(村)
5 モリスンの家
6 地下墓地
7 ローンヴァレイ
8 ハーメルの町
9 ベネツィア市
10 デミテルの館
11 アルヴァニスタの都
12 モーリア坑道
13 熱砂の洞窟
14 精霊の洞窟
15 浸食洞

### 攻略進行ガイド

以下のチャート式ガイドでは、ゲームの進行の最短ルートをまとめてある。頭の数字は、攻略記事内の地名と併せて記されている数字に対応しているぞ。その時点で、特に立ち寄る必要のない場所の番号は省いてあるので、注意してほしい。

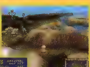
1 トーティスの村 ▶ 2 南の森 ▶ 1 トーティスの村(崩壊後) ▶ 3 山道 ▶ 4 ユークリッドの都 ▶ 5 地下牢〜地下水路 ▶ 6 モリスンの家 ▶ 7 地下墓地〜溶岩地帯 ▶ 8 ベルアダムの村 ▶ 9 ユークリッドの村 ▶ 10 ローンヴァレイ ▶ 11 ハーメルの町 ▶ 13 ローンヴァレイ(シルフの谷) ▶ 14 精霊の森 ▶ 15 ハーメルの町(崩壊後) ▶ 16 ベネツィア市 ▶ 17 デミテルの館 ▶ 18 アルヴァニスタ行の船 ▶ 19 アルヴァニスタの都 ▶ 20 アルヴァニスタ城

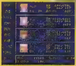
# システム

ここでは、『TOP』の基本的なシステムについて、改めて解説するぞ。フィールドや街、ダンジョンの中で必要な知識や、戦闘時に大切なポイントを紹介、冒険に必要な基礎知識はこれでバッチリなのだ。

## 2D&3Dマップ画面

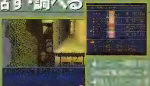
戦闘時以外の場面で使用する操作上の５つのポイントついて、ここでは解説していくぞ。ゲーム中、色々と多用することになると思うので、よく読んで把握しておこう。△ボタンでメニュー画面を開き、◎ボタンで使用するアイテムや呪文を決定。最後に⊗ボタンで画面を閉じる、といった操作が基本なので、指で覚えて慣れておいた方がいい。



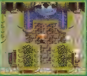


▲現在位置と方角はつねに気にしよう。
◀ステータスチェックはこまめに。

### ◎ボタン 決定・話す・調べる



### ⊗ボタン キャンセル・ダッシュ



て移動することが可能だ。

### △ボタン メニュー画面

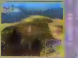


も使用するぞ。



メニューで。

### L1R1ボタン 視点の回転



### セレクトボタン フェイスチャットシステム



よっとしたギャグまで多彩な会話が楽しめる。

## 戦闘画面

戦闘のシステムは対戦格闘ゲームに似た操作方法を使った、少々複雑なもの。様々なボタン操作を組み合わせて使うことになるので、ここで解説するぞ。

### ●オートとセミオート



もっと詳しい戦闘攻略は P.64で

### 攻撃

◎ボタンで繰り出す通常攻撃には、✚キーとの組み合わせによって出る様々なバリエーションがある。武器には、「斬り」と「突き」の２つの攻撃力が設定されているので、武器の特徴に合わせて攻撃を使い分けよう。

**◎斬り**



普通に◎ボタンを押すと出るのがこの斬り攻撃。刀剣などの武器に向いた攻撃方法だ。

**✚+◎上空攻撃**



空中を飛行しているモンスターを攻撃する際に使用する。これで叩き落としてやろう。

**✚+◎突き**



離れた間合いから敵を突く攻撃。槍や矛などの柄の長い武器に向いた攻撃方法だ。

**◎→◎斬り→突き**



斬り攻撃がヒットしたあと、◎ボタンを押すと、斬りから突きといった２連撃になるぞ。

**✚+◎→◎突き→斬り**



斬りの２連撃と同様に、突き攻撃からも連続技を出すことができる。突きのあと斬りが出る。

**✚+◎→◎斬り→ジャンプ斬り**



上空攻撃がヒットしたあとに◎ボタンを押すと、ジャンプして敵に斬りかかる連続攻撃に。

**◎・◎ダッシュ→ジャンプ斬り**



離れた間合いで◎ボタンを連打すると、ダッシュで敵に近づき、ジャンプ斬りを繰り出す。

### 特技



⊗ボタンと✚キーの組み合わせで特技（必殺技）を使用できる。

### 防御



戦闘中に◎ボタンを押すと、敵の攻撃をガードすることができる。

### メニュー



△ボタンを押すとメニュー画面を開けることができるぞ。

### その他



スタートボタンを押すと、戦闘中にポーズを掛けることができる。

# 現代編

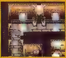
いつもと同じ平和な日々を過ごしていた主人公のクレス。だがある日、何者かによって村が襲撃され、両親を失う。仇を討つ決心をし、クレスは村を後にするのだった。それが長き冒険への第一歩とも知らずに……。

## ❶トーティスの村

主人公クレスが生まれ育ったトーティスの村が冒険のスタート地点。村人たち全員と会話し、アップルグミやマスコットを入手したらチェスターと共に南の森へ出発だ。



▲雑貨屋で得たリンゴはチェスターの妹に。



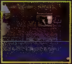
▲宿屋で置物を運べば10ガルドが入手できる。

### ●崩壊後

南の森でボスと戦ったあとに村へ戻ると、村は何者かに襲撃され壊滅状態になっている。ここでチェスターと別れ、クレスは1人でユークリッドの都に向かうことになる。

### CHECK POINT 自宅でナイツサーベルが入手できる!

クレスの家の2Fではナイツサーベルが手に入る。強力な武器なので忘れずにゲットだ。



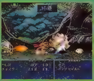
## ❷南の森

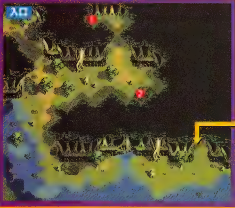
狩りをするため南の森を訪れたクレスとチェスター。さすがに最初のダンジョンだけに出現する敵も小物ばかり。難なく奥へ進んで行けるだろう。イノシシを追ってⒶまで行くとイベントが発生。そのままボス戦に突入する。HPが心配なら、Ⓐに近づく前に回復させておくこと。

**BOSS**

| ボア | |
|---|---|
| HP | 175 |









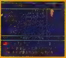


**入手アイテム**

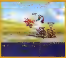
❶ライフボトル
❷アップルグミ

## ❸山道

叔父の住むユークリッドの都を目指して山道を進むクレス。西と北、2本のルートがあるが出口はどちらも同じ。ただ北ルートにはアイテムが落ちている。北に進め!



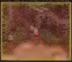
▲回復アイテムは行商人から購入しておこう。



▲敵も出現! ダッシュで山頂を目指せ。

### CHECK POINT 石像を動かして山への道を確保

山頂に続く道は石像によって閉ざされている。ただ、この石像は動かせるので、手前に引っ張って道を確保しよう。



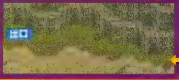
◀でも、どうしてこんな場所に石像が? もしやこれは……。

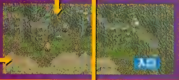





**入手アイテム**

❶ライフボトル
❷オレンジグミ



## ❹ユークリッドの都

叔父のオルソンはユークリッドの都の一番奥に住んでいる。オルソンの家で休むとイベントが発生し、そのまま地下牢へと送られてしまうので、その前に情報収集は済ませておくこと。この都の果物屋ではロールキャベツの料理を覚えることができるぞ。しっかり回っておこう。



▶オルソンの家で「はい」を選択するとイベントが発生。

◀料理に関する基礎知識的な情報も聞くことができる。



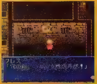

### CHECK POINT 防具を購入して守りを固めろ！

地下牢へは武器を取り上げられた状態で送られる。そのため都で新しい武器を買ってもムダ！　防具と回復アイテムを中心に買い揃えておこう。


▲チェインメイルは購入しておきたいところ。

## ❺地下牢～地下水路

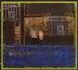
マップ内の「入口」からスタート。最初の牢屋から脱出するには、壁に空いている穴を調べてから牢屋内をしばらく動き回ればOK！　こうするとメッセージが現れ、その後に再び穴を調べればⒶで脱出イベントが発生するぞ。このフロアに敵は出現しないので、慌てずに調べて地下水路へと進もう。



◀壁の穴と鉄格子の扉を順に調べるとメッセージが変化！

### CHECK POINT 2つのアイテムを駆使して地下牢から脱出せよ！

壁の穴を抜けて奥の牢屋へ進むと、そこには女性の亡骸が……。その亡骸を調べれば、鉄格子の扉をこじ開けることができるロングソードが入手できるぞ。それを使って牢屋から脱出したらⒷに進みミントを救出。❷のバトルアクスを入手し、地下水路に続くⒸへ進もう。バトルアクスを装備していないと鉄格子は壊せないので要注意！

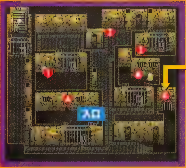

▶女性の亡骸を調べてロングソードを入手。

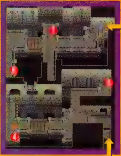


▲▶ミントを助けたら脱出しよう。





| 入手アイテム | |
|---|---|
| ❶ロングソード | ❽アップルグミ |
| ❷バトルアクス | ❾セボリー |
| ❸チーズ | ❿オレンジグミ |
| ❹チャネリング | ⓫1000ガルド |
| ❺ウッドシールド | ⓬レイピア |
| ❻オレンジグミ | |
| ❼アップルグミ | |

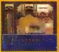
### BOSS

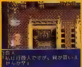
クレイテーモン
HP 250



## ❻モリスンの家

気絶していたクレスはモリスンの家で目を覚ます。ここでチェスターが仲間になるほかモンスターずかんと茶碗蒸しの料理も入手！


▲モリスンを追い地下墓地へ行くことに。

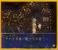




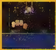
◀▲モリスンの家には行商人が来ている。準備を整えたら南西方向へ向かって出発しよう。

# 7 地下墓地～溶岩地帯

モリスンを追い地下墓地を訪れたクレスたち。地下１ＦのⒶではトリスタンから奥義・魔神飛燕脚を伝授される。またⒹの彫像を調べるとアイテム⑬、⑭が出現するぞ。Ⓒのトラップをクリアしてレイスルビーを入手したら、㋐の部屋へ入り㋖へワープ。そして最深部Ⓖでのイベントにより、クレスたちは過去の世界へと送られる……。

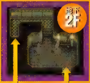


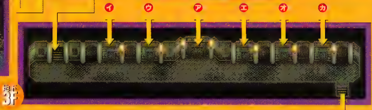
◀奥義を使えば有利に戦える

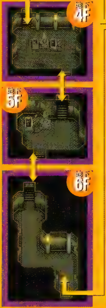


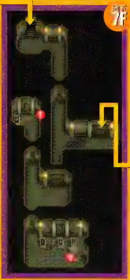
▶タオス登場！そして過去へ……。

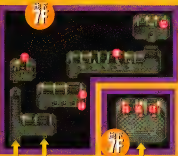


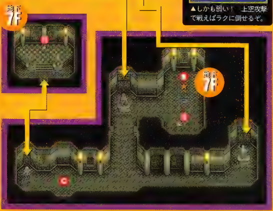



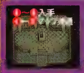



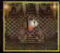




## CHECK POINT すべての部屋の棺を開けてアイテムを残らず入手

㋑～㋕の部屋にある棺を調べると敵が出現。倒せば④～⑧のアイテムが入手できる。すべて調べてアイテムをゲットだ。

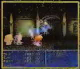


◀調べる前に、ＨＰを回復！

## CHECK POINT クレイデーモンを狙え！

地下墓地に出現するクレイデーモンはお金持ち。１匹倒すだけで、420ガルドが手に入るぞ。ここでお金を稼いでおけば、かなり助かるので、ぜひ！



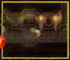
▲しかも弱い！　上空攻撃で戦えばラクに倒せるぞ。

## CHECK POINT ゴーレムを倒してトラップを解除！

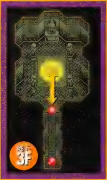
Ⓑの彫像を調べて戦闘に勝利すると、彫像が運べるようになる。この彫像をⒸの場所に設置するとトラップが解除され、すぐ横の扉が開くのだ。



◀彫像を調べると、ゴーレムとの戦闘になる。それに勝利すると……。



▶床の模様が異なるⒸへ彫像を運ぶのだ。




CHECK POINT

## その1 スイッチを入れて足場を出現させろ

㋖の魔方陣に着いたら㋱に行きレバーを倒す。すると㋫に渡るための足場に乗れるようになるぞ。足場に乗るとイベントでレイスルビーを落とす！

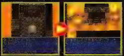


◀周囲の宝箱を入手しつつ、レバーのところへ。

▶㋫へ続く動く足場に乗れるようになるのだ。

## その2 浮遊装置を利用して地下へと突き進め！

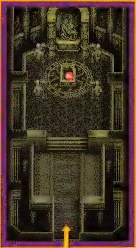
落としたレイスルビーを拾うために溶岩地帯地下へ進むことになる。でも歩いて行くのは禁物！ そこは歩くだけでHPが減少するダメージゾーンになっているのだ。必ず㋫の浮遊装置を利用し、浮いてる状態で突入しよう。

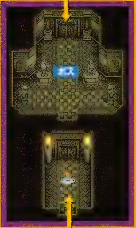


▲ただし浮遊装置の効果は無限ではない。

▲効果が切れる前に地下へ急げ！






BOSS
ゴーレム
HP 470









### 入手アイテム

| | |
|---|---|
| ❶アップルグミ | ⑬ミックスグミ |
| ❷ミックスグミ | ⑭セージ |
| ❸オレンジグミ | ⑮チーズ |
| ❹レザーマント | ⑯オレンジグミ |
| ❺チャームボトル | ⑰パナシーアボトル |
| ❻アワーグラス | ⑱ミルク |
| ❼レザーヘルム | ⑲レイスルビー |
| ❽ルーンボトル | ⑳エリクシール |
| ❾チーズ | ㉑ラビットシンボル |
| ❿アップルグミ | ㉒ミルク |
| ⑪サーベル | ㉓ラベンダー |
| ⑫チェインメイル | ㉔落ちたレイスルビー |

# 過去編

モリスンの放った法術によりクレスとミントは、100年前の世界に送られる。そこで2人は自分たちに課せられた使命を知ることに。そしてダオスを打ち破る唯一の手段「魔術」を求め新たな一歩を踏み出すのだった。

## 8 ベルアダムの村

過去編で最初に立ち寄るのがベルアダムの村だ。ここでは村長からワールドマップ。そして武器屋で魔神双破斬の奥義書。さらに、その後に進む山道ではビーフ、チーズ、ブレッドが入手できる。



▲目覚めるとそこは過去の世界……。



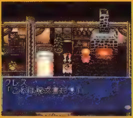


▲武器屋のカウンターを右に進め！

◀ユークリッド村のクラースを訪ねることになる。

## 9 ユークリッドの村

ベルアダムの村を出発した2人は山道を抜けてユークリッド村にたどり着く。そして村長から紹介されたクラースを訪ねるのだった。クラースの家でチャネリングとモンスターずかん。村の中でチャームボトル、ミックスグミ、ルーンボトル、？ROD、1000ガルドが入手できる。




◀クラースの家の2冊の呪文書はアーチェを仲間にしてからでないと取れない！

### CHECK POINT ナンシーとエルウィンの恋路はここからスタートする！

村の南で物思いにふけるナンシーと会話し願いを聞いてあげると、長編恋愛物語がスタートするぞ。彼女が思いを寄せているのは、ベネツィアの輸入会社の1人息子エルウィン。最初のアタックは残念ながら失敗に終わるが、この先、この2人とは何度も出会うことに！　まずはこの村でのイベントを終了させておこう。



◀まずナンシーと会話し、彼女の思いを聞いてみる。



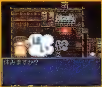
▶そのことを武器屋にいるエルウィンに伝えると……。



◀ここではあきらめるが…。この先の展開にこうご期待。

## 10 ローンヴァレイ入口

召喚術の使い手クラースを仲間に加えたクレスたちは、精霊と契約を結ぶためローンヴァレイに向かうのだった。ローンヴァレイを奥に進むには、つるはしとロープが絶対に必要！　その2つのアイテムはハーメルの町で売られているので、それを購入してから再び訪れるように！　またローンヴァレイの入口ではシーヴズマントが入手できる。




▶バートの家のベッドを使えば休養できる。心配なら休んでいこう。




◀つるはしを持っていないと岩を壊すことができず先に進めない。ハーメルの町で買ってから！

### CHECK POINT バートの娘、アーチェはどこに？

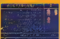
バートは、行方不明の娘アーチェを捜してくれたら指輪を譲るという。アーチェのことも気にかけながら旅を進めよう。



◀ポニーテールが特徴らしい。これまで見かけてはいないが。

## 11 ハーメルの町

目的のつるはしとロープは道具屋で売られている。2つのアイテムは、使ってもなくならないものなので1つずつ買っておけばOK。ここで再びナンシーに会えるぞ。



◀ほかのアイテムも買い揃えておこう。



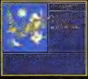
◀フレンチトーストの料理も覚えておくこと。

### CHECK POINT 必ず武器、防具屋も回っておこう

アイテムの「ワールドマップ」に記録されるのは訪れたことのある武器屋や防具屋のみ。物語が進むとハーメルは崩壊するので、この時点で回らないと記録されない！　要注意だ。



▲武器屋で店員と会話しないと記録されない。

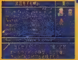


◀記録しておかないと、あとで参照できないのだ

## 12 ベネツィア市

ハーメルの町の北の出口から外に出れば、その先のベネツィアの町へ行くことができる。イベントは起きないが、買い物や観光はできるぞ。



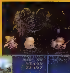



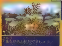
▲ベネツィアは大きな港町。でも最近では船はあまり出てないみたい。必要になったらどうしよう？

◀さすがに1つ先の町だけあって武器も高価。でも買っておけば、戦いがかなりラクになるはず！

## 13 ローンヴァレイ(シルフの谷)

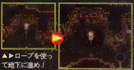
入口をふさぐ岩を壊し進むと今度は瘴気で混乱したシルフたちが道を閉ざしている。横から接近して戦いを挑み、倒して奥へと進もう。ここでの目的は瘴気が噴出している穴に岩を置き、噴出を止めること。これをクリアするとⒹに精霊シルフが現れ、召喚術のシルフが手に入るぞ。洞窟内には毒を持っている敵が出現するので、治療用のパナシーアボトルは多めに用意しておこう。





▲洞窟でヘルマスターに会ったら逃げるベシ。
◀召喚術シルフを入手。

### CHECK POINT 洞窟内の杭を調べてロープで降下

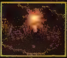


▲▶ロープを使って地下に進め！

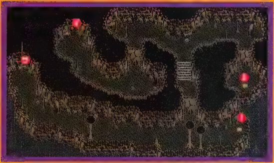
㋑、㋒、㋓にある杭を調べると、ロープを引っかけて地下へ降りることができる。もちろんロープを持っていないと降りることはできないぞ。ちなみにロープの使用回数も無制限だ。

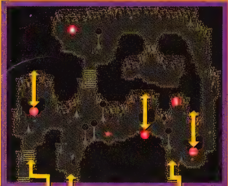
### CHECK POINT 道を閉ざす岩石は壊して進め

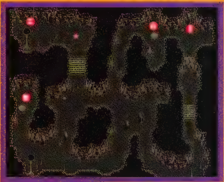
邪魔な岩はつるはしを使えば破壊できる。洞窟内にも道を閉ざす壁があるので、壊して進んでいこう。

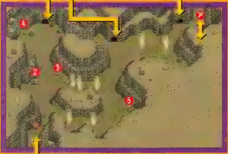


◀特定の岩なら破壊できる。使用回数は無制限だ。

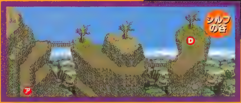






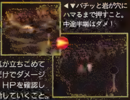





### CHECK POINT 瘴気の吹き出し口は岩を置いて封鎖

瘴気の吹き出している穴はⒶ、Ⓑ、Ⓒの3カ所。近くにある岩を運び、穴の上に置けば止めることができる。ただし穴の周囲には瘴気が立ちこめていて歩くだけでダメージを受ける。HPを確認しながら行動していくこと。

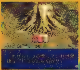


◀▼バチッと岩が穴にハマるまで押すこと。中途半端はダメ！

### 入手アイテム

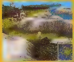
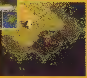
❶ブレッド
❷チャームボトル
❸アンバークローク
❹カイトシールド
❺アップルグミ
❻ミックスグミ
❼スペクタクルズ
❽タリスマン
❾ルーンボトル

## 14 精霊の森

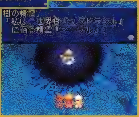



◀現代編の南の森で、かすかに聞こえた声の主が現れる!

精霊の森とは現代編でイノシシ狩りをした南の森のこと。シルフを仲間にしたあとに訪れると、一番奥の木の前でイベントが発生するのだ。ここには敵も出現するがザコばかりなので心配は無用!イベントを終えたらハーメルの町へ急げ。

▲ベルアダムの村の南へ大移動!
▶2つのアイテムを入手しつつ、奥へと進んでいこう




▶樹の精霊マーテルは滅びの日が近いことを告げる。魔力の源が減少しているのは、やはりダオスのせい!?

## 15 ハーメルの町(崩壊後)



▲変わり果てた町を見て、3人は愕然とする。

精霊の森へ行ったあとに町を訪れると、デミテルという魔術師によって破壊されている。ただ1人の生き残りリアを加え、デミテルを追跡することに!

▶仲間になるリアは、戦闘には参加しないNPC。ゲストキャラなのだ。




◀リアの話によるとデミテルは西へ逃げたらしい。

## 16 ベネツィア市

デミテルに関する情報を集めるため、ベネツィアにやってきたクレスたち。人々に話を聞いてみると、デミテルが西の孤島に住んでいることが判明するのだ。ここでは北西にある家でプロテクトリングが入手できる。



◀市長の家の1Fでデミテルに関する情報が聞ける。デミテルとはどんな人物なのか?



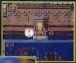
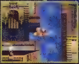
▶情報を仕入れたら、北側の道を通って船着き場へ向かおう。




◀船長に話しかければ連れていってもらえる。でもその前に装備やアイテムを整えること!

### CHECK POINT その1 渡し船を利用しないと、武器、防具屋に行けない!

武器屋と防具屋には、専用の渡し船に乗らないと行くことができないぞ。乗船料は30ガルドとかなり安いが、何度も通うのはやっぱりお金の無駄遣い。買い物は1回で済ませるようにしよう。

▲乗船中に⊗ボタンで船足が加速!◀市長の家へは歩いてでも行ける。

### その2 防具屋にいる女剣士から、奥義書を購入することができる



▶襲爪千裂破の奥義書を売ってくれる。

防具屋には奥義書を売ってくれる女剣士がいる。3000ガルドとちと高価だが買っておいて損はナシ。

### その3 ナンシーとエルウィンと再会! 何度も足を運んで進展させよう

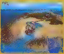
宿屋にはユークリッドの村にいたナンシーが来ている。エルウィンと出会い、2人の関係が進展!



◀エルウィンが落ち込んだら励まそう!

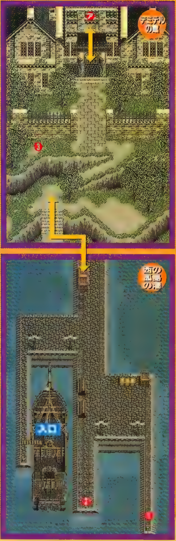
## 17 デミテルの館

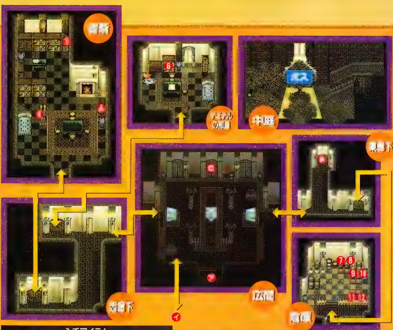
1Fにはボス以外の敵が出現しないので安心して探索しよう。デミテルを倒すと強制的にローンヴァレイに戻され、続きはそこからのスタートとなる。

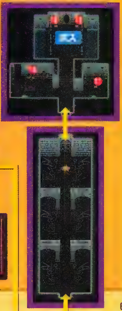


▶船内での回復はタダ。





## CHECK POINT その1 書斎で、デミテルのカギを入手!

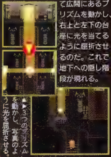
館に入ったら書斎へ行き、Ⓐを調べてデミテルのカギを入手。その後、Ⓑの扉を抜けて最初のボスオークロットと戦う。アイテムを入手しながら行動しよう。



▶SFC版とは違う場所にカギが隠されている。

## その2 オークロットを倒したら、広間へ戻れ!

オークロットを倒したら広間に戻りⒸのカーテンを開ける。そして広間にあるプリズムを動かし、右上と左下の台座に光を当てるように屈折させるのだ。これで地下への隠し階段が現れる。

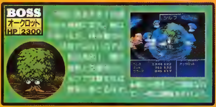


▲▶3つのプリズムを動かし、写真のように光を屈折させる。

### 入手アイテム

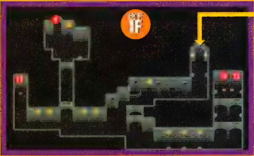
❶?BOOK
❷ミックスグミ
❸スペクタクルズ
❹フィートシールド
❺リキュールボトル
❻セボリー
❼アップルグミ
❽ベルベーヌ
❾セボリー
❿アップルグミ
⓫エリクシール
⓬765ガルド
⓭リバースドール
⓮コルセスカ
⓯アーメットヘルム
⓰キャベツ
⓱エルブンブーツ
⓲ハルバード
⓳?BOOK

**BOSS オークロット HP 2300**



**BOSS デミテル HP 2600**






## CHECK POINT 奥のアイテムは、あとで取りに来よう!

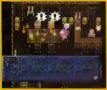
▶あとから取りにくることも可能だが……。



⑱と⑲のアイテムは再び館を訪れたときでないと入手できない。だが⑯と⑰は、最初の時点で入手できる。中央の通路を進むとボス戦に突入するので端を移動してゲットだ。

## 18 アルヴァニスタ行の船

魔術についての情報を求めて向かうアルヴァニスタ王国へは、ベネツィアから船に乗って行くことになるぞ。船上では、ボス戦が発生する（クレス1人で戦うことになる）ので、あらかじめ出発する前に準備しておくのを忘れないように。



◀船上では、アーチェがくだを巻くイベントが見られるぞ。音声付きなので必見（聴）だ。

**BOSS メイアー HP 3000**



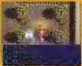


## 19 アルヴァニスタの都

港に着くと、クラースが宿に泊まることを提案する。宿に泊まると、ダオスに操られた王子を救出するために、城に忍び込むことになるぞ。アルヴァニスタ中を巡って情報を集めてからでも遅くはないので、都で話を聞いたり、フィールドを探索してみるのもアリだ。装備品や回復アイテムの準備が終わったら、いざ王子の救出へと向かおう。



▲宿屋の隣の食材屋では、料理を1つ修得できるぞ。



▲マッリ少年と競争するミニゲーム。賞品はコレ。

### ●冒険者ギルドで情報を入手

街の左下の方にある薬屋「どくだみ」の中には、冒険者ギルドに通じる通路があるぞ。ここではモーリア坑道に関する情報が得られるほか、奥義書を1つ買うことができる。また、謎の言葉「ヨチイタ」という情報も得られるのだ。

## 20 アルヴァニスタ城

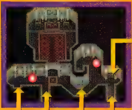
宿に泊まり、城に忍び込む算段を立てた一行は、アーチェのほうきを使って城の最上階から侵入する。特にモンスターも出現しないし、アイテムもないので、ここでは、入口から侵入して、真っ直ぐボスのいる部屋を目指せばいい。城の中は、目的を果たしたあとに改めて探索しよう。ボスのジャミルはなかなかの強敵。準備万端整えてから戦いに挑んだ方がいいぞ。ジャミルを倒し、王子を救出すると、モーリア坑道への入坑許可を得られる。入坑許可証自体は冒険者ギルドで発行してくれるので忘れずに取りに行こう。さらに、ジャミルが持っていた契約の指輪・ガーネット、グーングニル、セラノフラグメンといった貴重なアイテムももらえるのだ。

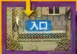


◀インコに化けて王子を操っていた、ダオス配下の魔物ジャミル。

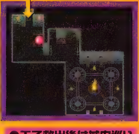




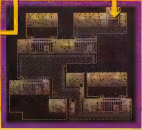









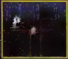




アルヴァニスタ市街

### CHECK POINT 見張りの兵士の目を盗んで侵入だ

城内に進入すると、Ⓐと Ⓑの2カ所を兵士が見張っている。兵士が画面外に消えたのを見計らって、こっそりと先に移動しよう。あせってタイミングを見誤るとやり直しになる。

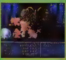


▲何度でもやり直すことは可能だぞ。

### ●王子救出後は城内巡り

城内では、各地の精霊に関する情報やアーチェ用の新たな呪文（Ⓒで購入可能）を手に入れることができるぞ。またⒹでは、おなじみの石取りゲームを遊ぶことができるのだ。

**BOSS ジャミル HP 3500**

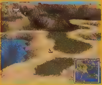




冬休みスペシャル ▼

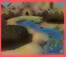
# 番外攻略 偏在する精霊たちを求めて 世界中を大冒険

王子を救出して、モーリア坑道への入坑許可証を得ることができたクレスたち。一行はモーリア坑道の奥へと進むことになるのだが、世界には、ほかにも精霊がいる洞窟があるらしい。ここでは、その精霊のいる場所である、熱砂の洞窟、精霊の洞窟、浸食洞の概要をモーリア坑道と併せて簡単に紹介するぞ。

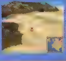


▶行ける場所が多いので、目的を忘れないように注意。

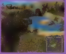
## 1 モーリア坑道



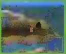
## 2 熱砂の洞窟



## 3 精霊の洞窟



## 4 浸食洞



## 21 モーリア坑道

とりあえずモーリア坑道を訪れてみたクレス一行だが、地下５Ｆから先へ進むことができなかった。坑道の仕掛けを解くためには、何か重要なアイテムが必要らしいのだ。その謎を解くために、世界各地を回ってみることに……。

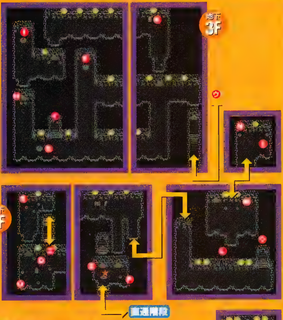


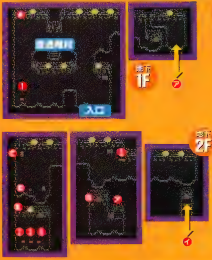
### CHECK POINT そこら中、仕掛けだらけのダンジョン

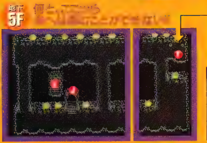
モーリア坑道は、とにかく仕掛けの多い場所。詳しい紹介は次回になるけれども、今回はマップに仕掛けの場所（Ⓐ～Ⓤ）を記しておいたぞ。なお、マップ中の直通階段は、現状では途中までしか進めない。



▲マップに記した記号を頼りに調べてみよう。






| 入手アイテム |
|---|
| ❶オレンジグミ |
| ❷2000ガルド |
| ❸ビーフ |
| ❹プロテクトリング |
| ❺アップルグミ |
| ❻ルーンボトル |

# 不定期連載 クレスのミラクル情報局

オッス、クレス＝アルベインだ。このコーナーでは、攻略に役立つ情報をあれこれとたっぷり紹介していくからよろしく！

読んでクレッス!!





## ふじばやしーずずの いがぐり流 上級戦闘指南塾

どうもみなさんこんにちは。みなさんの戦闘指南役を仰せつかりました、ふじばやしずずと申します。『テイルズ』シリーズ独特のリニアモーションバトルシステムを使いこなすための講義をお送りさせていただきます。

### キャラクター別ワンポイント攻略＆オススメ特技



**クレス**

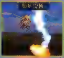
#### 直接攻撃ならおまかせ!! パーティの斬り込み役

クレスさんは、肉弾戦に長けた一流の剣術家です。攻撃力も防御力も高く、移動スピードも速いので、先頭に立って敵中に突入してもらいます。通常攻撃から必殺技を放ち、敵を混乱に陥れてしまいましょう。攻守に長けた理想的な前衛キャラといえますね。



▲プレイヤー操作キャラとして大活躍。

**剣術**



オススメは **鷹爪襲斬**



**チェスター**

#### 遠距離からの飛び道具で敵を近づけるな!

チェスターさんの場合には、敵と接触しない遠距離からの弓攻撃を生かしていただきます。敵が単体で出現した場合など、遠い間合いから矢を放てば、味方の被害を最小限にとどめて戦えます。空中の敵を攻撃できるのもポイントですね。



▲序盤は彼にチクチクと攻撃してもらいます。

**弓術**



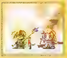
オススメは **翼天**



**ミント**

#### 後方支援はお手のもの。パーティの回復役

法術使いのミントさんは、パーティの後方支援役に徹するのが適任だと思います。回復、治癒系の法術や、攻撃支援系の法術で後方からクレスさんのサポートをするのがベストです。強力な敵と戦い抜くためには、無くてはならない存在ですね。



▲回復の法術なしでは戦い抜けません。

**法術**



オススメは **ヒール**



**クラース**

#### 得意の召喚術で後方の敵を一気にせん滅

クラースさんが使うことのできる召喚術は一種の攻撃魔術ですので、後方からの援護攻撃に重点を置いた戦術を取りましょう。当分の間、使用できる召喚術が「シルフ」１つだけですが、消費ＴＰの割には高い威力です。敵の後衛キャラを攻撃してもらいましょう。



▲序盤は活躍の場があまりないのです。

**召喚術**



オススメは **シルフ**



**アーチェ**

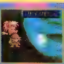
#### どんな状況でも頼りになる魔術の使い手

ハーフエルフの魔術使いのアーチェさんは、多彩な攻撃魔術を駆使できます。単体攻撃から全体攻撃まで可能なので、臨機応変に後方から敵集団に魔術を放ってもらうのがベストです。敵の弱点に合わせて使い分ければ、さらに申し分ないですね。



▲ＴＰを使いすぎないように注意です。

**魔術**



オススメは **サイクロン**

# 戦闘Q&Aコーナー

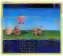
こちらでは、見落としがちな戦闘のコツをご教授します。このゲームの戦闘はリアルタイムで進行しますので、こちらを参考に、厳しい冒険の旅を戦い抜いてください。

## Q.戦闘のたびに一度後ろに下がるのですが。
## A.✚キーを上手に使いましょう。

このゲームの戦闘では、プレイヤーの操作キャラは、◎ボタンを押すと敵目掛けて走り出します。しかし、そのままにしていると攻撃後に元の位置に戻ってきてしまうので、✚キーを敵の方向に押して、キャラの動きを止めましょう。



▲✚キーでキャラの戻りを制御。



▼隊列をも調整しておきましょう。

## Q.回復の法術が邪魔されます。
## A.序盤はアイテムをメインで。

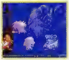
ミントさんが使うことができる、HP回復の法術は、呪文の発動までにタイムラグがあるのです。そのため、敵に囲まれると、途中で邪魔されやすいのです。そんなときは、臨機応変に、アイテムの使用に切り替えましょう。



▲アイテムは即座に効果がある。

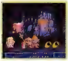
## Q.仲間との連係がうまくできません。
## A.各種のオプションを使いましょう

**隊列**　敵の陣形パターンに合わせて、こちらも隊列を変更しましょう。敵に囲まれないように、気をつけないといけませんね。



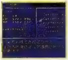
▶全体攻撃をしてくる敵が出たときに、密集していると危険です。

**L1ボタン**　背後から奇襲を受けたときは、すぐにL1ボタンを2回押して、隊列を反転させましょう。仲間を呼び寄せるときにも使えます。



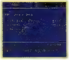
▶1回押すと、キャラをその場に固定することができますよ。

**作戦**　パーティの状況に合わせて作戦を変えるのは重要です。ザコ相手にはTPを温存し、ここぞというときに全力で戦うのです。



▶回復アイテムの残量についても考えておきましょう。

**ショートカット**　戦闘時の特技コマンド入力時に、L2、R2ボタンに技を登録できます。多用する技を登録しておくと便利ですよ。

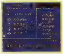


▶回復系の呪文を登録しておくと、いざというときに役立ちます。

## Q.オススメのキー設定は?
## A.あくまで一例ですが。

✚キーと組み合わせて出す、プレイヤー操作キャラの特技は、こんな感じに法則性を持たせておくといいですね。

| | |
|---|---|
| ✚メイン必殺技 | ✚対空技 |
| ✚横移動技 | ✚飛び道具 |



▲使わない技は、外しておきましょう。

## Q.敵の呪文攻撃が激しいんです。
## A.唱えられる前に止めましょう。

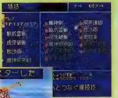
呪文や必殺技は、発動する前に攻撃を当てると、中断させることができます。敵が、攻撃呪文を発動させる前に、先手必勝、邪魔してあげましょう。



◀当たると痛い大技は、発動させないように。

## 修得率と奥義の関係

クレスさんの覚える奥義は、ただ覚えただけでは使うことはできません。奥義で組み合わせられている必殺技をマスターしていなければならないのです。そのためには、技の習得率を100%にします。つまり、同じ技を100回使えばその技をマスターしたことになる訳なのです。



▲組となる技を両方ともマスターに。



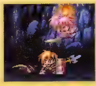

◀とにかく、技を使うことが大事です。

## 新事実 先頭キャラが替えられる!

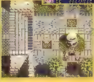
今回の『TOP』からパーティの先頭キャラ（フィールドでのシンボルキャラ）を入れ替えることができます。隊列コマンドのキャラウインドウの左上が、先頭キャラの位置となっていますので、ここにいるキャラを入れ替えれば良いわけです。



▲隊列コマンドで入れ替えられます。



▶先頭キャラを戦闘中は操作します。



◀シンボルキャラが変わるのは新鮮です。



# 冒険に役立つ完全ショップガイドをお届けしよう!!

やぁ、チェスターだ。今回は、アルヴァニスタの都までのショップの販売品目をまとめてみたぜ。過去には行ってないけど、まぁ気にするな。

## 山道

| | |
|---|---|
| 行商人 | アップルグミ（60）、オレンジグミ（200）、パナシーアボトル（350） |

## ユークリッドの都

| | |
|---|---|
| 武具店「ホーリーナイト」 | サーベル（200）、レイピア（180）、セルフボウ・S（50）、セルフボウ・L（200）、レザーアーマー（120）、チェインメイル（900）、ウッドシールド（50）、ラウンドシールド（300）、レザーヘルム（600）、レザーグローブ（150） |
| 食材屋「マリオン」 | チキン（40）、ビーフ（64）、ポーク（56）、たまご（20）、ブレッド（20）、ライス（32）、いたのり（16）、キャベツ（40） |
| 雑貨屋「ベイビー」 | アップルグミ（60）、オレンジグミ（200）、パナシーアボトル（350）、ライフボトル（300） |
| 何でも屋「めろめろ」 | ロングソード（140）、レイピア（180）、セルフボウ・S（50）、ロッド（10）、レザーアーマー（120）、クローク（12）、ウッドシールド（50）、ベレット（300）、スペクタクルズ（10）、アップルグミ（60）、オレンジグミ（200）、チキン（40）、ポーク（56）、キャベツ（40）、りんご（40）、たまご（20）、ブレッド（20） |

## モリスンの家

| | |
|---|---|
| 行商人 | サーベル（200）、レイピア（180）、セルフボウ・L（200）ロッド（10）、チェインメイル（900）、リングメイル（1200）、クローク（12）、ラウンドシールド（300）、レザーヘルム（600）、レザーグローブ（150）、ベレット（300）、マント（20）、スペクタクルズ（10）、アップルグミ（60）、オレンジグミ（200）、ミックスグミ（1000）、パナシーアボトル（350）、ライフボトル（300）、チキン（40）、ポーク（56）、たまご（20）、ブレッド（20）、ライス（32）、いたのり（16）、キャベツ（40）、りんご（40） |

## ベルアダムの村

| | |
|---|---|
| 武具屋「ダブルK．O．」 | サーベル（200）、レイピア（180）、ヴェルダン（700）、クリシュマルド（1400）、バトルアクス（700）、ロッド（10）、ジェムロッド（600）、レザーアーマー（120）、チェインメイル（900）、リングメイル（1200）、クローク（12）、アンバークローク（620）、ウッドシールド（50）、ラウンドシールド（300）、レザーヘルム（600）、アイアンサレット（840）、ベレット（300）、レザーグローブ（150） |
| 道具屋「ドロー」 | アップルグミ（60）、オレンジグミ（200）、ミックスグミ（1000）、パナシーアボトル（350）、ライフボトル（300）、フレアボトル（150）、リキュールボトル（60）、エルブンブーツ（4000）、マント（20）、レザーマント（100）、スペクタクルズ（10） |

## ユークリッドの村

| | |
|---|---|
| 武具屋「ビショップ」 | レイピア（180）、ヴェルダン（700）、クリシュマルド（1400）、ファインサーベル（700）、バトルアクス（700）、ロッド（10）、ジェムロッド（600）、チェインメイル（900）、リングメイル（1200）、クローク（12）、アンバークローク（620）、ラウンドシールド（300）、カイトシールド（600）、レザーヘルム（600）、アイアンサレット（840）、ベレット（300）、レザーグローブ（150）、キッチンミトン（300） |
| 道具屋「猫目」 | アップルグミ（60）、オレンジグミ（200）、ミックスグミ（1000）、パナシーアボトル（350）、ライフボトル（300）、フレアボトル（150）、リキュールボトル（60）、エルブンブーツ（4000）、マント（20）、レザーマント（100）、スペクタクルズ（10）、タリスマン（2000）、ラビットシンボル（200） |
| 八百屋「ベジット」 | にんじん（150）、キャベツ（40）、きゅり（90）、じゃがいも（250）、トマト（190）、たまねぎ（210）、りんご（40）、イチゴ（220）、バナナ（190）、ミルク（30）、チーズ（40） |

## ハーメルの町

| | |
|---|---|
| 道具屋「天使の祝福」 | アップルグミ（60）、オレンジグミ（200）、ミックスグミ（1000）、パナシーアボトル（350）、ライフボトル（300）、フレアボトル（150）、リキュールボトル（60）、ホーリィボトル（80）、ダークボトル（20）、マント（20）、レザーマント（100）、スペクタクルズ（10）、つるはし（150）、ロープ（100）、タリスマン（2000）、ラビットシンボル（200） |
| 防具屋「にんたい」 | チェインメイル（900）、リングメイル（1200）、クローク（12）、アンバークローク（620）、ラウンドシールド（300）、カイトシールド（600）、レザーヘルム（600）、アイアンサレット（840）、ベレット（300）、アンクベレット（800）、レザーグローブ（150）、キッチンミトン（300） |
| 武器屋「クリスタルロッド」 | ヴェルダン（700）、クリシュマルド（1400）、ファインサーベル（700）、ワルーンソード（1600）、バトルアクス（700）、クレセントアクス（1800）、ロッド（10）、ジェムロッド（600） |

## ベネツィア市

| | |
|---|---|
| 道具屋「マラガの海」 | アップルグミ（60）、オレンジグミ（200）、ミックスグミ（1000）、パナシーアボトル（350）、ライフボトル（300）、フレアボトル（150）、リキュールボトル（60）、ホーリィボトル（80）、ダークボトル（20）、ヘビーブーツ（1040）、マント（20）、レザーマント（100）、スペクタクルズ（10）、つるはし（150）、ロープ（100）、タリスマン（2000）、ラビットシンボル（200）、ホワイトミスト（5000） |
| 武器屋「水剣」 | ヴェルダン（700）、クリシュマルド（1400）、ファインサーベル（700）、ワルーンソード（1600）、バトルアクス（700）、クレセントアクス（1800）、コルセスカ（2400）、ロッド（10）、ジェムロッド（600） |
| 防具屋「シースルー」 | リングメイル（1200）、スプリントメイル（1900）、クローク（12）、アンバークローク（620）、ラウンドシールド（300）、カイトシールド（600）、フィートシールド（1150）、アイアンサレット（840）、アーメットヘルム（1320）、ベレット（300）、アンクベレット（800）、レザーグローブ（150）、アイアングローブ（600）、キッチンミトン（300） |
| 食材屋「ウォーターフロント」 | まぐろ（240）、あじ（140）、いわし（100）、いか（50）、たこ（60）、えび（160）、チキン（40）、ビーフ（64、ポーク（56）、たまご（20）、ブレッド（20）、ライス（32）、いたのり（16） |

## 定期船（デミテルの館）

| | |
|---|---|
| 船乗り | アップルグミ（60）、オレンジグミ（200）、ミックスグミ（1000）、パナシーアボトル（350）、ライフボトル（300）、ブレッド（20）、ライス（32）、いたのり（16） |

## アルヴァニスタの都

| | |
|---|---|
| 道具屋「カレンダー」 | ヘビーブーツ（1040）、レザーマント（100）、スペクタクルズ（10）、シーブズマント（2000）、つるはし（150）、ロープ（100）、タリスマン（2000）、パラライチェック（27200）、ポイズンチェック（6200）、ラビットシンボル（200）、ホワイトミスト（5000）、フィートシンボル（7200）、ホーリィシンボル（100000）、ミスティシンボル（674100）、シルバーケープ（3030） |
| 武器屋「ライム」 | ヴェルダン（700）、クリシュマルド（1400）、ファインサーベル（700）、ワルーンソード（1600）、クレセントアクス（1800）、バルディッシュ（2980）、コルセスカ（2400）、ハルバード（4000）、ジェムロッド（600）、ルビーワンド（1240） |
| 防具屋「ライム」 | スプリントメイル（1900）、ブレストプレート（3600）、アンバークローク（620）、シルバークローク（2500）、カイトシールド（600）、フィートシールド（1150）、アイアンサレット（840）、アーメットヘルム（1320）、アンクベレット（800）、ラウンドベレット（1420）、Lブルーリボン（840）、アイアングローブ（600）、ガントレット（1200）、キッチンミトン（300） |
| 薬屋「どくだみ」 | アップルグミ（60）、オレンジグミ（200）、ミックスグミ（1000）、パナシーアボトル（350）、ライフボトル（300）、フレアボトル（150）、リキュールボトル（60）、ホーリィボトル（80）、ダークボトル（20）、ルーンボトル（3500）、スペクタクルズ（10） |
| スーパー「食べすぎ」 | チキン（40）、ビーフ（64）、ポーク（56）、にんじん（150）、キャベツ（40）、じゃがいも（250）、りんご（40）、イチゴ（220）、バナナ（190）、まぐろ（240）、あじ（140）、いわし（100）、ブレッド（20）、いたのり（16） |

Check

## お金で困っているヒトに捧げる財テク法

### このモンスターを狙え

何といっても、デミテルの館の地下に出現するレイスが超お得な敵。1750ガルドで売れる高価なアイテム、ルーンボトルを落とすのだ。定期船の道具屋と館を往復して稼げば、結構な稼ぎになる。



▲序盤では地下墓地のクレイデーモンがカモ。

### 交易品とは？

SFC版にもあった交易品が、今回もあるらしい。価格の安い地方で購入して、高額で引き取ってくれる地方で売れれば、大きく儲けられるのだ。アルヴァニスタの都で、ちょっとした情報が聞ける。



▲勝つと交易品のさんことがわが手に入る。



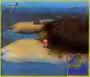
# ちゃ〜んと集めてるぅ〜？
# 奥義書・呪文書探しのススメ

みんな、しっかり呪文書と奥義書を集めてるかな。ストーリーを追いかけてると忘れちゃうから気をつけてね。町やフィールドをしっかり探しておくのが見つけるコツよ!!

**Check… 呪文書を読まないとアタシは呪文を覚えない**



▲アーチェがパーティに加わったら、各地を回って呪文書をゲットしておこう。



▼目的地を目指すついでに、行けるところは、できる限り探索しておくといいぞ。

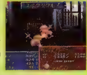
**今回の攻略範囲での入手可能な書物一覧**

| 名称 | 入手場所 |
|---|---|
| 奥義書・魔神飛燕脚 | 地下墓地でトリスタン師匠から |
| 奥義書・魔神双破斬 | ベルアダムの村、武具屋「ダブルK．O.」の店番の子どもから |
| 奥義書・襲爪千烈破 | アルヴァニスタの都、冒険者ギルドの酔っぱらいの剣士から |
| 呪文書・アイストーネード | ユークリッドの村、クラースの家の本棚から |
| 呪文書・ストーンブラスト | ユークリッドの村、クラースの家の本棚から |
| 呪文書・ストーム | ベネツィア市、噴水の近くに住むハーフエルフから購入 |
| 呪文書・ライトニング | ベネツィア市、噴水の近くに住むハーフエルフから購入 |
| 呪文書・サイクロン | ベルアダムの村の村長から |
| 呪文書・トラクタービーム | アルヴァニスタの都の魔法研究所で購入 |
| 呪文書・サンダーブレード | アルヴァニスタの都の魔法研究所で購入 |



# モンスター&コレクター図鑑コンプリート完成を目指せ!

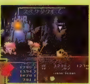
図鑑をコンプリートするには注意すべき点が1つある。それは、実際にアイテムを入手したり、モンスターに遭遇しない限り、新たな項目は増えないということだ。基本的なことだが注意が必要だぞ。



◀意外と忘れがちなのが、ボスを調べることだ。一回限りなので注意しろ。

## 【モンスター図鑑】

今までに遭遇したモンスターが自動的に記載される便利な図鑑だ。ただし、正確なデータを得るためには、スペクタクルズを使用して、綿密に調査する必要がある。落とすアイテムの内容も、モンスターが実際にアイテムを落としていかないと記載されないから、十分に気をつけよう。

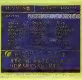




◀▲スペクタクルズでモンスターを調べれば、防御属性及び攻撃属性のすべてが判明するのだ。

## 【コレクター図鑑】

全部で399種類あるアイテムの一覧表だ。アイテムは、一度入手しさえすれば図鑑には記載されるから、新しい土地に到着したら、忘れないうちに、未所有のアイテムを購入するように心がけた方がいいぞ。



◀現在未所有のアイテムは、暗く表示されている。

**Check…… ところで、称号ってなに？**

誉れ高い称号から、あだ名みたいな称号まで多々あるが、各地で起きるイベントやミニゲームなどをクリアした結果として得るパターンが多いな。中には、普通じゃ入手困難な称号もあるみたいだ。



▼普通はレベルに応じて、職業別の称号を得る。



▲機会を逃すと、二度と得られない称号もある。



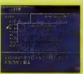
あまり自信はありませんが
# お料理について
少し説明させていただきます

**今回の献立**

| 名　称 | 習　得　場　所 |
|---|---|
| ハンバーガー | 最初から習得済 |
| おにぎり | 最初から習得済 |
| ロールキャベツ | ユークリッドの都の食材屋「マリオン」にて |
| ちゃわんむし | モリスンの家で目覚めたあと、ミントから習う |
| すし | ベネツィア市の食材屋「ウォーターフロント」にて |
| チーズバーガー | ベルアダムの村の村長・レニオスの奥さんから習う |
| フレンチトースト | ハーメルの町の中央にいる料理人から習う |
| サンドイッチ | ユークリッドの村の八百屋「ベジット」にて |
| ナポリタン | アルヴァニスタの都のスーパー「食べすぎ」にて |

※ほぼ完全な料理のリストがP.233に載っています。ぜひ、参照してください。

料理には、HP回復以外にも様々な効用があります。料理によっては、TPを回復してくれたり、ステータス異常を直してくれたりもしますよ。



◀料理の熟練度が上がれば、料理の効果も上がる。

**Check… 料理は作るほど上手になります**

# 次回予告

史上最大の厄災たる"ダオス"を倒すために、過去の世界で強力な魔術を探索するクレス一行。4大精霊の力を借りるために世界を巡った一行は、ついに月の精霊ルナの力を手に入れる。ダオス軍との決戦が迫る中、クレスたちの取った行動は？　次回の特大攻略をお楽しみに!!






今年最後を飾るにふさわしい2D対戦ACTの最高峰を徹底攻略！　キミのプレイを「強く&カッコよく」するD(PS)-ISM……ぜひお試しあれ！

## ストリートファイターZERO3

| 発売中 対戦ACT | ▶¥5,800　▶カプコン |
|---|---|
| | ▶MC(1ブロック)、PS(11ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可 |

どんな相手でもこいつでOK!

# 『ZERO3』発売直後の徹底攻略!

この「ZERO3」は、2D対戦ACTとして独特のシステムが多数盛り込まれている。そこで攻略第1回目となる今回は、PS版から始める人でもわかるようにシステム面を細かく紹介。とくに前作「ZERO2」に慣れている人はその違いを把握しておこう。また、下のコラムでは「対戦ACT入門」と称して、2D対戦ACTの基本的なプレイ&練習の仕方を紹介する。初心者は、ぜひ一読してほしい。そして、肝心のキャラクター攻略は、PS版でシリーズ初登場となる、「スーパーストII」からの復活組3人が対象。もちろん、アーケード専門誌には載っていない攻略だから、彼らを使ってみようと考えている人は、要チェック！　さらに、ウワサの新モード「ワールドツアーモード（W.T.M.）」における育成のノウハウも伝授。まさに死角なしの全8ページ大攻略編をお届けしよう。




▲「WTM」でキャラを育てたい人にも、バッチリに役立つ！



▼復活組3人のISMごとの違いも、攻略していくぞ。

## 対戦ACT入門（対戦のススメ）

このPS版では、対戦ACTに苦手意識を持ってしまっている人にうってつけなモード、「トレーニングモード」がある。まず、キャラを1人選んで自由に動かしてみよう。前進、後退、立ったり、しゃがんだり……そして、前、垂直、後ろ方向へのジャンプ。〝すぐにピョンピョン跳んでしまう〟という人は、大抵✚キーが入れっぱなしである場合が多い。必要なとき以外は、✚キーをニュートラル（何も入力しない）にするように心がけよう。これらの動作ができるようになったら（もしくはできる人は）、次のページから順番に読み進めよう。

### 1 まずは使用するキャラの通常技を覚えよう

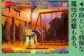
「ZERO3」で採用されている通常攻撃は、弱・中・強の3種類のパンチ（P）とキック（K）。これらのボタンを1つ1つ押して、どんな技が出るか……攻撃の方向、リーチ、威力、距離による違い……などを、まずは確認しよう。もちろん通常技はキャラごとに違う。必殺技を覚えるのは、通常技の使い分けをマスターしてからでも遅くない。



◀キャラによっては、しゃがみ強Pが対空攻撃になる。

### 2 上段、下段の防御を確実なものにしよう

防御（ガード）は、✚キーを後ろ要素に入れることで、空中（↖：ジャンプ技と一部地上技に対して）、立ち（←：ジャンプ技と立ち技、しゃがみP技）、しゃがみ（↙：しゃがみK技）ガードが可能。COMを相手に使い分ける訓練をしよう。



◀中段という特殊な属性の攻撃もある。



▶慣れないうちはとくに下段防御に注意。

### 3 流れに応じた戦い方を心がけよう

続いては、COMで実戦練習。ここで重要なのは勝敗ではなく、状況を見きわめる力をつけること。自分と相手の残り体力、先取しているラウンド数、スーパーコンボの残りゲージ…。そして、そこでどういう行動をとるのがベストか、考えていこう。また、その中で自分なりの必勝パターンを見つけていくことも大切だ。もちろん、そのパターンは多ければ多いほどイイ。なぜなら対人戦はCOMと違い、相手は自分の行動を見ているからだ。そして、その助けとなるのが次ページからの攻略なのだ。




◀攻撃のときか防御のときか……ゲージの使い方は戦局を左右するぞ。





●本文、表組内のコマンドはキャラが右向き時のものです。なお、「P」はパンチ、「K」はキックを表しています。

ISM SYSTEM

# X・Z・V、3つのISMの特徴と性能の違い

ここでは、『ＺＥＲＯ３』のゲームシステムの核となる「ＩＳＭシステム」について紹介しよう。ＩＳＭ（イズム）とは、直訳すると「主義」のことだ。『ＺＥＲＯ３』では、微妙に異なった性能を持つ３種類のＩＳＭと呼ばれるモードがある。これはキャラ選択と同時に決定するもので、同じキャラでもまったく違った闘い方をすることが可能なのだ。つまり、好み（に近い）のＩＳＭを選ぶことで、より「自分らしい」プレイスタイルをとることができるということ。右に掲載した表は、そんな各ＩＳＭごとの基本的な違いを一覧にしたもの。下ではさらにくわしい解説をしているので、興味を持ったＩＳＭをよく読んで、自分のＩＳＭを決定する際の参考にしてほしい。



◀キャラ選択のあとに、ＩＳＭを選択。一度選ぶと変更できないので注意しよう。

**ＩＳＭ別性能表**

| 内　容 | Z-ＩＳＭ | X-ＩＳＭ | V-ＩＳＭ |
|---|---|---|---|
| スパコン数 | １～３個 | １個 | なし |
| オリコン | なし | なし | あり |
| スパコン(オリコン)レベル | ３段階 | １段階 | ２段階 |
| 空中ガード | あり | なし | あり |
| 破壊力 | 普通 | 高め | 低め |
| 防御力 | 普通 | 低い | 普通 |
| 移動スピード | 普通 | 少し速い | 速い |
| ゼロカウンター | あり | なし | あり |
| 同時押しキャンセル | なし | あり | なし |
| 空中受け身 | あり | あり | あり |
| 地上受け身 | あり | なし | あり |

## X-ISM シンプルで攻撃力重視

高さも昔ながらの格闘ゲーマーにはウレシイ。



気に奪うことができる。

### ISMチェック 攻撃力が全ISM中最大で1種類のスパコンが使用可

スパコンは各キャラ１種類。使い分けを考える必要もなく、性能もＺ－ＩＳＭのレベル３相当と強力。ゲージのたまり方も比較的早いので、１試合に２回以上使うことも可能だ。また、Ｘ－ＩＳＭ共通の隠し技として、弱Ｐ→弱Ｋ＋強Ｐとタイミングよく押すことで、弱から強技を連続ヒットさせる「同時押し」というモノもある。



## Z-ISM スタンダードでバランス重視



### ISMチェック 攻防ともにバランスがよく、複数のスパコンが使用可

やはり、状況に応じてゲージの消費量を変えられるスパコンは強み。また、スパコン→スパコンなんていう連続技ができるのも、Ｚ－ＩＳＭならではだ。ただ、この「ＺＥＲＯ３」ではレベル１のスパコンの性能が著しく低く（威力、無敵時間ともに×）、連続技以外での使用法がないのが痛い。基本的にはレベル２以上を使おう。



## V-ISM バリエーション豊かな連続技重視

える、というメリットもあるのだ。



### ISMチェック 移動スピードが全ISM中最速オリコンが使用可

今回のオリコンは、①自動的に前進しない、②ジャンプ可能、③４体の分身がつき、最後の１体にも攻撃判定がある……という前作との違いがある。とくに③はどのボタンで発動するかで本体と分身との間隔を調節でき、連続技、ガードクラッシュ狙い、かく乱と状況に応じた使い分けは強力。また、全ＩＳＭ中で最速の移動速度にも注目。



NEW SYSTEM

# 『ZERO3』ならではのシステムを知ろう!!

次は「ISMシステム」以外で、『ZERO3』から追加されたシステムをチェックしていこう。ISMもそうだが、これらは今までの根本的な闘い方を変えてしまう可能性を含んでいる。とくに、まだ前作の操作感が抜け切っていない人は、見た目が似ているだけに戸惑ってしまうだろう。そこで、ここでは新システムの解説と、それをいかにして闘いの中に組み込んでいくか、を紹介していくことにしよう。

### 変更・削除されたシステム

下で紹介するほかにも、変更点はある。例えば投げコマンドの変更（✚キー←or→＋ＰＰorＫＫ）や、全キャラに空中投げを装備したこと。また、オートガードを廃止したのも、思い切った変更点だろう。



◀偶然投げる、といった状況がなくなった。

## システム1 ガードクラッシュ

体力ゲージの下にもう１本設けられたゲージ、それが「ガードパワーゲージ」だ。『ZERO３』では、相手の攻撃をガードすることでこのゲージを消費し、０になると「ガードクラッシュ」と呼ばれる無防備な状態に陥ってしまう。このゲージは一定時間、ガード（ポーズをとるだけならば影響はない）さえしなければ自然に回復していくぞ。



▲ゲージの長さは、キャラごと、ＩＳＭごとに違う。



▼無防備な状態は、意外に長い。一発逆転される可能性も。

### 攻 相手のガードパワーゲージを減らすには？

ガードパワーゲージを減らす量は、やはり弱攻撃よりも強攻撃、通常技よりも必殺技のほうが基本的に多い。また、一部の特殊技の中には、大量にガードパワーゲージを減らすものもある。それらを連係に組み込んでいくのがベストだが、大技だとそこで流れが止まってしまう可能性がある。そこで、めくり→弱技数発→めくり……と執拗に狙うのが効果的。V-ISMなら、オリコンでガードクラッシュを狙うのもいいし、ほかのISMならガードパワーゲージの少なくなった相手に、スパコンを出し、無理矢理連続ヒット（ガード）に持ち込むのも非常に有効。



◀こんなとき、連続ヒットする技を当てれば、ガードクラッシュ確定。

### 防 被害を最小で減らすには？

このゲームでは、「下段技以外をしゃがみガードする（ガード時に赤く光る）」と、ガードパワーゲージを余計に消費してしまうので注意。また、空中ガードも余計に減らす行動の１つだ。逆に攻撃が当たる瞬間にガードをする（ガード時に青く光る）ことで、ゲージ消費量を軽減できるが、タイミングは非常にシビア。また、ラッシュから抜け出す方法としてZEROカウンター（ガード直後に✚キー→＋同じ強さのＰＫ同時押し）もあるが、ガードパワーゲージの上限が減る（１ラウンドのみ）というリスクもあるので、乱用すると逆にピンチに陥ることもある。



◀防御側の身体が青く光れば、ゲージ消費が軽減された証拠だ。

## システム2 空中コンボ

右のシステム③とも対になる、「空中コンボシステム」。『ZERO３』では、相手の攻撃によって空中にふっ飛んだときに、喰らい判定は残ったままになる（技により判定が残る時間は違う）。つまり、対空技やジャンプ技で、相手を攻撃したあとに連続してダメージを与えることができるのだ（例：しゃがみ強Ｐ→昇龍拳）。それを防ぐ手段としてあるのが空中受け身。くわしくは右で解説するが、つまり受け身の取られ方によって追撃を変えなければならない（確定の状況が少ない）のが『ZERO３』の空中コンボだ。



▶いわゆる空中コンボのほかにも、地上で浮かせる技を当てて……。



◀自分もジャンプして空中投げ。こういった選択肢も『ZERO3』ではアリ。

### 空中コンボの狙いどころ

やはり狙いどころは、対空攻撃で相手を落としたあと。上で例に挙げた、通常技による対空→必殺技というパターンや、スキの少ない必殺技（弱昇龍拳など）からの追撃もできる。また強技をカウンターヒットする（相手の技の出かかりに当てる）と通常よりも相手が大きくふっ飛び、喰らい判定の持続時間も長くなるので、チャンスだぞ。まずは、トレーニングモードで練習しよう。





◀▲とくに画面端では、狙いやすい空中コンボ。ただし、画面端では「１度追い撃ちをしてしまうと基本的には２度目の追撃は不可」となる。

## システム3 空中＆地上の受け身

### 空中受け身 受け身をとれるタイミングと使い分け

**空中で攻撃を受けたあとPP**

喰らった技の硬直（相手の）が解けた瞬間から空中受け身（✚キーの方向で３種類が選べる）が可能。また受け身後は、通常のジャンプと同じ行動がとれるぞ。

**前方受け身**

✚キー→

その場で、くるっと体勢を立て直す受け身。無敵時間が短いものの硬直も短いので、相手がジャンプ技による攻撃を狙っている際には、一番反撃しやすい。

**中立受け身**

✚キーニュートラル

地上へ落ちてくるタイプの受け身。無敵時間も長めで、なにより着地が早く、地上からの反撃も可能。ただし、あまり低い位置ではこの受け身はとれないので注意。

**後方受け身**

✚キー←

後方に回避するタイプの受け身。無敵時間は一番長いので、回避能力は最も優れている。反面、行動を読まれやすく、追撃に空中投げを使われると不利になる。

### 地上受け身 地上受け身の長所と短所

**ダウン直後にＫＫ**

足払いで転ばされたあと、必殺技でふっ飛ばされたあとなど、投げ技のあと以外なら（投げ受け身は、空中後方受け身）、地上受け身をとることができる。では、受け身にはどんな意味があるのか？　ここでは、その長所・短所を説明しよう。

**長所**

一番の長所は、相手のラッシュから抜けられること。受け身をとるときに、✚キーで移動距離を調節できるので、状況に応じて使い分けができるのもいい。ほかにも空中ガード後に、着地に重ねられた飛び道具の下をくぐるということもできる。

**短所**

何よりも、相手に読まれていると簡単に足払い系の技で止められてしまうのが大きな欠点。とくにしゃがみ弱Ｋからの強力な連続技を持つキャラを相手にするときは、地上受け身が命取りになることも。確実に止めてくる相手には注意しよう。

# NEW CHARACTERS

## PS版で加わった3人の新キャラを攻略!

ここでは、新キャラ3人の必殺技解説、DPSオススメISM、そして基本的な対人戦攻略をお届けしよう。




### スキの無い必殺技を装備

まずは、必殺技の解説から……「烈火拳」は、コマンド連続入力タイプ（最高3回）の突進技。弱〜強で移動距離が変わり、入力1回ごとに弱〜強を切り替えることが可能。「熾炎脚」は、無敵時間の長い対空技。信頼度は高いが、若干出るのが遅い。「烈空脚」は半円を描いて跳んでいくX、V専用技。中段判定なので、奇襲、接近手段として使っていける。そのほかのスパコンなどは、各ISMのところで解説しよう。


▲攻め手のメインとなるのは、やはり「烈火拳」だろう。

**必殺技コマンドリスト**

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | 烈火拳 | ↓↘→+P（3回まで） |
| | 熾炎脚 | ←↓↙+K |
| | 烈空脚 | ↓↘→↗+K（X、V専用） |
| スパコン | 烈火真拳 | ↓↘→↓↘→+P（X対応） |
| | 熾炎連脚 | ↓↙←↓↙←+K |

## DPSオススメのISMは

## V-ISM

### 素早い動きで連続技を叩き込め

動きが素早く、通常技のスキが少ないフェイロンにピッタリなのはV-ISM。機敏な動きで相手をかく乱、スキあらば弱攻撃からつながる「烈火拳」で画面端へ追いやり、中か強でオリコンを発動。「烈空脚」としゃがみ弱Kなどを絡めた、事実上ガード不能の[illegible]勝パターン。もちろんガードされても、弱技の出が早いので相手のガードパワーゲージを大量に減らせる。通常ではつながらない「烈空脚」→近距離強Pも、オリコン発動中なら「スパIIX」のように、「烈空脚」→近距離強P→「烈火拳」×3（中or強）までバッチリ入るぞ。フェイロンはあまり強力なジャンプ技を持っていないので、対空技を持っている相手にはうかつに跳び込めない。そこで重宝するのが、ジャンプ中のオリコン発動だ。発動の無敵時間で相手の対空技をスカしつつ、ジャンプ中K→「強・烈火拳」×3とつなげば（届かない場合は、さらに「弱・烈火拳」を1発ずつ当てながらなら）画面端まで運べるので、そこで時間切れまで「熾炎脚」でお手玉。こんな単純なモノでも、体力を半分近く奪えるので、どうしても跳び込まなければならないとき、一発逆転を狙いたいときなどには十分な決め手となるはずだ。とにかく、攻め続けるのがポイント！


▼オリコン中の「烈空脚」は[illegible]が高い、[illegible]あるので、ぜひ連続（連係）技の中に組み込もう。



### 対戦アドバイス
### 攻めてこそ華! 接近戦を心がけよう

フェイロンの行動の主軸となる「烈火拳」は出が早く弱攻撃からでも連続技になってくれる優秀な技。また、1発ごとに弱〜強の切り替えができ、とくに弱はスキが少ないのでガードされた場合は、弱に切り替えるというのが有効。そのスキの少なさを利用して「弱・烈火拳」→ガード→投げという連係も強力で、1 or 2発目から投げor「熾炎脚」というように常に相手にプレッシャーを与えていこう。その中に中段の✚キー→中Kや、ガードパワーゲージを多く減らせる✚キー→強Kなどを混ぜていくと、なお効果的だ。また防御面では、無敵時間も長く信頼できる対空技の「熾炎脚」だが、空中ガードされると相手が先に着地してしまうので、空中ガードできない近距離強Pと使い分けていくといいだろう。


▼牽制・反撃には、リーチが長くて出の早い遠距離強P。


▲ジャンプ中Kには、めくり判定があるぞ。

## X-ISM

### 攻撃力の高さと同時押しに賭けろ!



「スパIIX」のように闘えるかというと、実はそうではない。「烈空脚」の判定がかなり弱く、なにより地上技につながらないので攻め手として頼れない[illegible]、同時押しのおかげで弱P[illegible]P×3→遠距離強Pといったお手軽連続技もあるので、あながちX-ISMが不利、というわけではない。また、強以外のしゃがみ技はスパコンでキャンセルできるので、スパコンゲージがあるときは連続技もイイ。

## Z-ISM

### やはり決め手はスパコンの使い分け

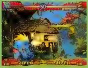


[illegible]




## ポテンシャル高し!

それでは、必殺技の解説から……「エアスラッシャー」は飛び道具。非常に硬直時間が短く、牽制・連続技に最適だ。「ダブルローリングソバット」は出は遅いが、弱なら足払いをスカせる。「マシンガンアッパー」は、Zでは対空技として頼れるが、XとVでは無敵時間も短くて弱い。これらのISMでは専用技「ジャックナイフマキシマム」を、代わりに対空技として使おう。


▲「エアスラッシャー」はとにかく硬直が短い。牽制に使おう。

## 必殺技コマンドリスト

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | エアスラッシャー | ←タメ→+P |
| | ダブルローリングソバット | ←タメ→+K |
| | マシンガンアッパー | ↓タメ↑+P（連打） |
| | ジャックナイフマキシマム | ↓タメ↑+K（X、V専用） |
| スパコン | ソバットカーニバル | ←タメ→←→+K（X対応） |
| | テーマオブサンライズ | ↙タメ↘↙↗+P |
| | クライマックスビート | ↙タメ↘↙↗+K |

## DPSオススメISMは X ISM

### 攻撃力重視でガンガン攻めろ!

ディージェイにオススメするのは、持ち前のラッシュ力に攻撃力をプラスして圧倒できるX－ISM。闘いの主導権を握っていれば、空中ガードをする必要もないだろう。ラッシュの基本となるのは、めくり性能の高いジャンプ中K。そこから、しゃがみ弱P×2→しゃがみ弱K→「弱・エアスラッシャー」と連係させる（ジャンプ技が当たっていれば連続）。その後……①すぐジャンプして、ジャンプ中Kを当てて（ヒット、ガード問わず）またすぐジャンプ中Kを出すとめくりになるので、連係の最初に戻る。②相手が立ちガードをしていたら、少し前進してからしゃがみ強K（スライディング）を出す。③「エアスラッシャー」を出さずに「ソバットカーニバル」……などの行動が考えられる。めくり中K～「エアスラッシャー」までを2回ガードさせるだけで、相手のガードパワーゲージはほぼ半分。あとは、相手に考えるスキを与えず一気に攻め崩すだけだ。


……ム」で浮かせて（ジャンプめくり中K→しゃがみP からなど）、すぐ後ろ方向にタメ。そして、落ちてくるところ……


▶「ソバットカーニバル」を発動。X－ISMならではの空中コンボ。威力もそこそこなので、自信のある人は……


◀ほかにも、ジャンプめくり中K→中P→「マシンガンアッパー」というのもある。中Pは「マシンガンアッパー」の入力途中に、✚キーがニュートラル時に出そう。なかなかの威力

## 対戦アドバイス

### そのほか、通常技の使い方など……

左（X－ISMの項）で紹介したラッシュの連係は、どのISMでも基本的には共通。そこで、ここではさらに突っ込んで、使える通常技について解説していこう。まず、しゃがみ強K……スライディングは、判定の強さ、スキの少なさもさることながら、その姿勢の低さで対空技としても機能する。また、しゃがみ中Pは、相手の足払いを潰すこともできる。近距離強Pと遠距離強Kは、ガードパワーゲージを減らす技として、かなり優れた性能を持っている。相手を画面端に追い込んだ場合など、ラッシュの中に混ぜていけば、さらにガードクラッシュを併発させやすくなるだろう。ジャンプ攻撃は、中Kのほか強P、強Kの当たり判定が広くて使いやすい。跳び込む際には、これらの技を使っていこう。


▲近距離強Pはガードパワーゲージを大量に減らせる。


▼ジャンプ✚キー↓弱Kも、下への判定が強い。

## Z ISM

### 防御面は全ISM中安定度No.1

基本……はそのままに、防御……う。基本の対空技となる「マシンガンアッパー」は、相手の連係に割り込むのに便利。また、Zだけの2種類の追加スパコンも、連続技には組み込みにくいので、対空技として使用する局面が多い（レベル1でもそこそこ強い）。また、ゼロカウンターもZにはない「ジャックナイフマキシマム」のモーションで、対空としての性能は高めた。必殺技がすべてタメなので、とっさに攻守を変えたいときなどには非常に役に立つはず。堅実に闘いたい人向き？




▲ゼロカウンターは、タメを作っている暇がないときは役立つ。

## V ISM

### 華麗なオリコンとはほど遠い？

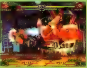







## 投げも打撃も強いぞ!

各必殺技解説をしていこう……「メキシカンタイフーン」の投げ間合いは、通常投げより若干広い程度。「トマホークバスター」は、判定が強く、足払いにも勝つことができるぞ。「コンドルダイブ」は、ジャンプ中なら（技を出したあとは不可）いつでも出せ、奇襲に便利。「コンドルスパイア」は、足払いをスカして攻撃できるX、V専用の中段技だ。


▲空中受け身のあとに、「コンドルダイブ」も出せる。強いぞ!

## 必殺技コマンドリスト

| | 技名 | コマンド |
|---|---|---|
| 必殺技 | メキシカンタイフーン | ✚キー1回転＋P |
| | トマホークバスター | →↓↘＋P |
| | コンドルダイブ | ジャンプ中にPPP |
| | コンドルスパイア | ←↓↙＋P（Z、V専用） |
| スパコン | レイジングタイフーン | ✚キー2回転＋P（X対応） |
| | キャニオンスプリッター | ↓↘→↓↘→＋P |

## DPSのオススメISMは

## Z ISM 新必殺技を有効に使え!







キシカンタイフーン」などの投げを狙うか、逃げた

合いになるには、①ジャンプ攻撃後に地上技キャン

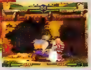
と相手を跳び越える)、②画面端で、地上技→中(ヒ

いう使い分けも重要になってくるぞ。

### 対戦アドバイス 投げ間合いは……狭いです(泣)

「メキシカンタイフーン」の投げ間合いは狭い。密着からしゃがみ弱P×2を当てたくらいの距離が限界。ザンギエフの持つ「スクリュー」と比較すると性能は低い。また、「レイジングタイフーン」はさらに投げ間合いが狭く、密着から弱技1発でもギリギリだ。この密着の間合いを保つためには、Zの項の「コンドルスパイア」や、ボディプレスによる跳び込み、「コンドルダイブ」を当てないように出す、といった接近手段を活用していこう。ただ、めくりでボディプレスが入ったときの選択肢として、しゃがみ弱K→「強・トマホークバスター」という連続技がある。実はこれだけでも、レベル2の「レイジングタイフーン」とほぼ同威力。投げだけにこだわらず、打撃もおり混ぜるのが「ZERO3」流ホークの闘い方といえる。


▲出が早い下段技のしゃがみ中Kは牽制に使えるぞ。


▼しゃがみ強Kは、1発目をガードされると反撃必至。

## X ISM 昔ながらの闘いはできないぞ!

Z、Vには「コンドルスパイア」がない分、投げへの連係が少なくキビしい闘いを強いられるであろうX－ISM。『スパⅡX』では「ダブルタイフーン(現在の「レイジングタイフーン」)を決めると勝ち、というイメージがあったが、今回は「レイジングタイフーン」の時間停止（相手を動けなくする）能力の低さ（光ってからジャンプで逃げられてしまう）、間合いの狭さなどで、決定打…というには安定度はいまひとつ。やはり「トマホークバスター」などを絡めた、打撃系連続技の使用頻度が、ほかのISMよりも高くなるだろう。




▲懐かしの連続技が今回は使えない。必ず相手に逃げられてしまう。

## V ISM オリコンの使い道はかく乱?





# ワールドツアーモード攻略

「W.T.M.を始めてみたけれど、いまひとつ仕組みがわからない……」。そんなキミたちに、育成のノウハウを伝授しよう！




ここでは、通常の対戦とは若干異なるシステムを持つ「ワールドツアーモード（W.T.M.）」の基本システム、DPSオススメの育て方のコツ、そしてまだあった隠しISMについて紹介していこう。このW.T.M.、育成モノとはいえ、基本となるのは、やはりCOM対戦。最後はプレイヤーの実力に掛かってくる部分が大きいのだ。イキナリ始める前に、ほかのモードで腕慣らしをしておこう。

## ワールドツアーモードとは?

日本、アメリカなど、1〜3ステージで構成された各ルートを、世界のファイターたちと闘いながら、自キャラを鍛えていくW.T.M.。既存のISMにはない独特のキャラを作ることも可能。セーブデータをエントリーモードで登録すれば、COM戦＆対戦で使用することもできる。










◀基本は、コース選択→対戦→ISMセットアップ（後述）の順にくり返し、進めていくのだ。

# 世界へはばたくキミに贈る 基本システム攻略

## レベルアップのしくみ

このモードでは、敵と闘うことで得られた点数を経験値に換算している。それが、一定量に達することで自キャラはレベルアップ（トータルレベル）していくのだ。また、レベルにはトータルレベルとは別に、ISMレベルがあり、経験値は現在選択しているISM（ISMセットアップの項参照）のみ加算されるようになっている。




◀▲トータルレベルは闘うことで経験値が入るが、各ISMは使用しないと増えないぞ。

## コースはキミ自身が選択!

世界各地に散らばるコースを回る順番は、プレイヤーの自由。ただ、一定のコースをクリアしないと次のコースが現れない……という条件などもあり、最終的には全コースをクリアしなければならないので注意。なお、試合に負けてコンティニューするときは、直前のコース選択画面に戻されてしまうぞ。




▲▶1度クリアしたところには旗が立つ。再びそこで闘っても経験値は入らないぞ。

## 各ボーナスを有効利用しよう

対戦中の特殊行動によって得られたボーナスも、経験値につながるぞ。ここでは、その対象となる行動を一覧にしてみた。なかでもパーフェクトとタイムボーナス（残り70以上なら×2に！）がオススメだ。




◀ラウンドクリア後、左下にボーナスが表示。

### ▼特殊ボーナス一覧表

| ボーナス名 | コメント |
|---|---|
| ファーストアタック | ラウンド開始後、先に自分が相手にダメージを与えた場合に加算される |
| リバーサル | 自分の硬直が解けた瞬間（例：起き上がり）に必殺技などを出す。ヒットしなくてもOK |
| ゼロカウンター | ゼロカウンターを使用すれば加算されるボーナス。これも、ヒットしなくても大丈夫 |
| テックボーナス | 投げ受け身（投げられた瞬間に投げのコマンド）をすれば加算。空中受け身とは違うぞ |
| カウンターヒット | 自分の攻撃が、相手にカウンターヒットすれば加算されるボーナス |
| スパコンフィニッシュ | スパコン（またはオリコン）をとどめに使って、1ラウンド取れば加算されるボーナスだ |
| コンボボーナス | 相手に連続攻撃を与えると加算される。ヒット数が多ければ、ボーナスも多くなる |
| 残り体力ボーナス | ラウンドクリア時の残り体力に応じて加算。パーフェクトだと通常よりも多く加算される |
| タイムボーナス | 残り時間に応じて加算されるボーナス。早ければ、早いほどボーナスが増える |

## 1対1だけがバトルじゃない?

### 特殊ステージの一例

W.T.M.の醍醐味の1つは、ここで紹介するような特殊ステージ。通常は1対1で展開されるバトルだが、場合によっては複数の相手と闘わなくてはならない（それも同時に！）、といったステージも用意されているのだ。そのほか、1対1でも特定の条件……例えば、連続技でしかダメージを与えられない（この場合、3ヒット以上がダメージとなる）という相手もいるのだ。各ステージクリア後には、次の対戦相手のレポートが出る。メッセージをよく見て、必要に応じてISMセットアップを組み替えていくのも攻略への近道だぞ。




▲このメッセージには注目！　あわてて読み飛ばすと、あとで後悔することになるぞ……。

### チームバトル

試合形式は1対1だが、相手はチームを組んでおり、自分は1回でも負けたら×（敵は次の相手と交代）、というキビしい条件。スパコンゲージの使いどころを間違えるな！



◀ラウンドごとに回復するのは、体力ゲージのみだ。

### ドラマティックバトル

これは1対2（もっといる場合もある？）の闘いで、相手は同時に攻撃を仕掛けてくる。相手に挟まれるとガード方向がわからなくなるので、なるべく画面端で戦うように。



◀こうならないように、相手を一方向へまとめよう。

# ポケステは育成の強力な味方!?

下の記事を見てもらってもわかるように、W.T.M.は「アーケードモードをクリアできるレベルくらいの人」でないとキツイ部分もある。そこで「ポケゼロ」を使って、ある程度強い状態から開始すれば、有利にゲームが進められるハズ。W.T.M.やりたさに「ZERO３」購入を考えている初心者の人もいるだろう……。そんなとき、ポケステは必ずキミの助けになってくれるぞ。

簡単なミニゲームをクリアするだけで、自分のキャラがドンドン成長。これならば、対戦ＡＣＴ初心者でも安心だ。小さいドット絵でもキャラがしっかり描き分けられているので、感情移入もグー。






◀ここまで育てるのには、やはり30分弱はかかる。でも、「ポケゼロ」だったら、もっと楽に育てられるかも？

**スタート直後からこの強さが手に入る!?**



◀キャラが強ければ、試合展開も楽なはず。初心者だけでなく、より強いキャラを作りたいときにもイイ？

## ISMセットアップが勝利のカギ

ISMプラスは、「トータルレベルが上がったときに入手できる(毎回ではない)」。基本的に手に入るISMプラスはランダムだが、そのときに選択しているISM(各ステージ前に、ISMは変更可能）に関連した能力が比較的手に入りやすいのだ。ただし、各ISMプラスには１～２のブロック消費ポイントが設定されており、最大３ブロックまでしかISMプラスを装備できないので注意しよう。下では、ISMセットアップの一例と、序盤で入手できるISMプラスを紹介するので、プレイの参考にしてほしい。




◀Xで空中ガード!? なんてのもアリなのだ。

▶緑は１、赤は２ブロック消費する能力だ。

### ▼例えばこんな組み合わせ

**防御力重視**

この組み合わせなら直接ダメージを受けなければ、常にパーフェクトも可能？　ゼロカウンターのあるISMなら、なお堅くなるぞ。

Z（V)-ISM+「Super Guard」
+「∞Guard」or「Auto Guard」

**多彩な攻撃**

やっぱり、「ZERO２」のように「スパコンもオリコンも使いたい！」って人はコレ。おまけにゲージ回復もあるから、技も出したい放題!?

Z-ISM+「Original Combo」
+「Gauge plus」

### ▼序盤で入手できるISMプラス

| ISM名 | 効　果 |
|---|---|
| Hard Body | 敵の攻撃を喰らっても、気絶しなくなる。消費：１（ブロック)、関連（ISM)：X |
| Guard Power plus | 攻撃をガードさせたとき、ガードパワーゲージを多く減らせる。消費：１、関連：X、Z |
| Auto Guard | 相手の攻撃を自動的にガードする。消費：１、関連：Z、V |
| Air Guard | 空中ガードが可能になる。最初からできるISMには効果なし。消費：１、関連、Z |
| Zero Counter plus | ゼロカウンターの攻撃力が上昇。X－ISMには効果なし。消費：１、関連：V、Z |
| Gauge plus | スパコン（オリコン）ゲージが時間で自動的に回復。消費：１、関連：V |
| ∞Guard | ガードパワーゲージが減らなくなる（＝クラッシュしない)。消費：１、関連：V |
| Damage plus | 必殺技をガードさせたときのケズリのダメージが上昇。消費：２、関連：X |
| Super Guard | 必殺技をガードしても、体力がケズられなくなる。消費：２、関連：Z、X |
| Original Combo | オリジナルコンボが使用可能。V-ISMには効果なし。消費：２、関連：V |

# DPS流 W.T.M.（ワールド ツアー モード）の歩き方

それでは、DPSがオススメする効率のよい育成法を伝授しよう。これを参考に、自分なりの方法を見つけていこう。基本は〝ダメージを受けずに早く勝つこと〟なのだ。




◀とくにパーフェクトボーナスは狙おう。

## その１　１つのISMを集中して育てる！

当然、ISMレベルが上がれば、次に必要な経験値は多くなる。そこで、序盤の簡単なうちに連続パーフェクトなどで、１つのISMを育ててしまうほうが実は効率がよい。順番としては、Ｖ→Ｘ→Ｚがオススメ。とくに「Gauge plus」のISMプラスは、序盤に入手していたほうが、なにかと有利だぞ。




◀各ＩＳＭには成長限界がある。汎用性の高いＺは、後半に育成したほうがおトクだ。

## その２　特殊ステージはEXPが高いぞ



▶足払いのほかにも、まとめてスパコンなどを当てれば、ヒット数も２倍になるぞ。

先に説明した特殊ステージは、通常のステージよりも各段に経験値が多くもらえる。そこで、これらのステージになったら、自分の苦手なISMに切り替えるのも手。とくに序盤の「ドラマティックバトル」は、COMが「起き上がりに足払い連打」などで勝てるほど弱い。絶好の稼ぎ場となるぞ。

## その３　W.T.M.に強いキャラを選べ

もちろん自分が選んだキャラだからこそ、愛情が沸くのだが……。だが、キャラによっては、やはりこのモードが不得手なキャラもいるようだ。無敵必殺技がない、強力な連続技がない、お手軽な対空技がない……など。とくに初心者は、最初は以下で紹介したキャラを使うのが無難だぞ。



◀やはり、バランスのよいキャラがW.T.M.には向いているようだ。

| こんなキャラがオススメ | リュウ、ケン、ゴウキ、ナッシュ、さくら、元、ローズ、キャミィ、ユーニ、フェイロン、ディージェイ、など |
|---|---|

# まだあった!?　隠しISM

ここで、新情報が飛び込んできた！　アーケードにもあった、隠しモードが使用できることが判明。この隠しISMともいえる３つのモードの特徴を、使用条件ともどもくわしく解説していこう。キミの新たなメインISMとなるか？

**[illegible]**

【使用条件】
①アーケードモードを難度３以上でクリア。
②プレイタイムが３時間以上経過。

以上を満たすと使用可能(キャラ選択時に㋝ボタンで選ぶ)。スパコンやオリコン、空中＆地上受け身、ゼロカウンターなど、「ZERO３」のほとんどのシステムが使用不可。その代わり、空中での追撃を受けなかったり、ガードパワーゲージがないためにガードクラッシュがないという、防御面での利点はある。

**[illegible]**

【使用条件】
①アーケードモードを難度４以上でクリア。
②プレイタイムが４時間以上経過。

以上を満たすと使用可能(キャラ選択時に㋝ボタンで選ぶ)。ガードパワーゲージが極端に短く、気絶もしやすく、キャンセルも一切不可という、〝サイキョー（笑)〟なモード。だが、得点がすべて２倍になるというメリットもある……。ISMの選択も一応できるぞ。とにかくすべてにおいて、不利な状況のモードなのだ。

**[illegible]**

【使用条件】
①アーケードモードを難度５以上でクリア。
②プレイタイムが５時間以上経過。

以上を満たすと使用可能(キャラ選択時に㋝ボタンで選ぶ)。相手に１ラウンド取られたら負け（自分は２ラウンド取らなければダメ）という、まさしく〝背水の陣〟モード。その分、非常に攻撃力が高く(防御力は低い)、１回の連続技で逆転！　なんてこともあるが、闘いが荒くなるかも……。ISM選択も可能。



# チョコボの不思議なダンジョン2

**チョコボの不思議なダンジョン2**

| 発売中 ダンジョンRPG | ▶¥6,800 ▶スクウェア ▶「不思議なデータディスク2」同梱 |
| --- | --- |
| | ▶MC(1ブロック) |

ついに発売された『チョコボ2』の、知ってトクする耳寄り情報をいち早く公開だ!!

# 冒険お役立ちガイド
## Guide for Explorer

Guide for Explorer

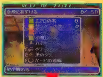
## 1.冒険の基礎知識

## ゲームの流れ

■複数のダンジョンと村を往復しながら展開

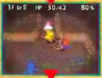
ダンジョンへ入ってモンスターを倒しながらアイテムを集め、ボスを倒してまた次のダンジョンへ、というのが基本展開。前作では1つのダンジョンだけを探検したが、今作ではいろんな場所にあるダンジョンを順に攻略していく。ちなみに、ダンジョンで倒されるとレベルはそのままだけど、アイテムを全部失った状態で村へ戻ることになる。

準備をしてダンジョンへ!



◀装備品やアイテムをチェックしてダンジョンへ向かおう。

アイテム集め&レベルアップ



◀アイテムを集め、モンスターを倒してレベルアップ!

村へ戻る



◀ピンチになったらテレポのしおりで村へ戻ろう。

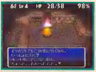
次のダンジョンへ



◀ボスを倒したあとは次のダンジョンが現れる。

## イベントの発生

ダンジョンや村では、状況に応じてさまざまなイベントが起きる。ダンジョンの中で強制的に起きるものや、村で特定の条件を満たすと発生するイベントなどがある。なかには、なかなか見られないイベントも……。



◀冒険の進行度によってイベントが発生する。



**チョコっとメモ❶**

【オープニングストーリー】再びモーグリとともに旅をすることにしたチョコボ。ようやくお宝にありつけそうなダンジョンを見つけ、意気揚々と入っていくが、なんとそこは「不思議なダンジョン」だった！　2人はダンジョンの奥深くで巨大なクリスタルを見つけるが、モーグリがそれに触ってしまうと、地響きが起きて……。はたして、このクリスタルは一体何なのか。そして、このダンジョンに秘められた謎とは……？

# ダンジョン

## ■いろんなタイプのダンジョンが登場

前作では、同じダンジョンが3段階に変化する、という展開だったが、「2」では1つのダンジョンをクリアすると、新たなダンジョンがイベントとともに出現していく（ちなみに前のダンジョンには戻れない）。それらのダンジョンにはさまざまな特徴があり、同じタイプのモンスターばかりが出現したり、ダンジョンの仕掛けや構成が似通っていたりする。またやり込めば、入るたびにレベル1から始めなければならないダンジョンも用意されているのだ。

### もちろん入るたびに変化!



▶ダンジョンの形は一定ではなく、出入りするたびに変化する。こんな湿地帯のダンジョンも出現する。

### イベントも発生する!

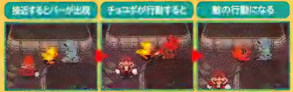



▶ダンジョンに入ってすぐや、ボス戦の直前などで、さまざまなイベントが起きる。

# ATB

## ■チョコボが1回行動すると、敵も1回行動する

チョコボが1回行動するごとに敵も1回行動するターン制が採用された新ATB。モンスターが攻撃可能範囲にいると、モンスターが攻撃するまでの時間を示すバーが表示され、いっぱいになると攻撃してくるのだ。




▲敵がチョコボを攻撃できる位置にくるとＡＴＢバーが表示される。 ▲チョコボが動くたびに、敵の攻撃バーかたまっていく。 ▲赤い攻撃バーが右端に達すると、敵の攻撃が始まる。

### 1回の行動とは?

チョコボの行動には攻撃以外にもさまざまなものがあり、それらはすべて敵の攻撃バーのたまる条件となる。ただし、仲間キャラに話しかける、向いている方向を変える、ステータス画面やアイテムを確認するなどの行動はカウントされない。

〈1ターンにカウント〉
歩く、装備する、外す、蹴る、アイテムを使う、魔法を唱える、かまどを使う、足元を調べる

# 仲間

## ■コンビを組んでダンジョン探検

仲間と2人で探検できるようになったのも「2」の大きな特徴。一緒に行ける仲間はストーリーに沿って決まっていて、それぞれには得意技も用意されている。仲間との協力プレイの基本は、モンスターを2人がかりで倒すこと。チョコボのHPが減ってきたらタイミングよく前線を交代し、モンスターとの戦闘を仲間にまかせてしまうことも重要なサバイバル術だ。



◀カドで2人がかりで攻撃するのが理想的。




▶岬のダンジョン地下6Fまでともに行動する。冒険の基本を教えてくれる、頼もしい相棒なのだ。




### 回復魔法のエキスパート 白魔道士

得意技 回復魔法

回復魔法を得意とするが、意外と攻撃力も高い。HP回復技は、チョコボのHPが減ると自動で行うが、1フロアにつき1回限りなので頼りすぎは禁物。




▶岬のダンジョンの地下6Fからともに冒険することになる。




### ともに旅するチョコボの友 モーグリ

得意技 アイテムを盗む

前作から登場しているチョコボの相棒。アイテムを盗む技は、戦闘中にランダムで発生する。

### シドタンクで突撃だ! シド




得意技 地雷を仕掛ける

スパナを武器に戦う。話しかけると床に地雷を仕掛けてくれる。




▲▶攻撃力が高く頼りになる。シドタンクで活躍してくれることも。

**チョコっとメモ②**

【データが残る】「チョコボ2」のデータをロード画面でコピーしたり、ダンジョン途中でリセットし、中断したところから始めたりすると、その回数が記録されてしまうのは知っているかな？　これらは、ステータス画面を表示しているときにセレクトボタンを押せば確認できるぞ。この画面では、店から「どろぼう」して得たアイテムのギル換算額や、冒険回数、セーブ回数、テレポカード使用回数なども表示されるのだ。

Guide for Explorer

# 2.入り江の村案内

Village

## 施設とイベントを大公開するぞ!!

この村にある施設は冒険に不可欠でありながら、利用するには条件がある。ダンジョン探検をしながら、村でのイベントをちゃんと発生させていこう。



▲イベントが進まなかったら、いったんダンジョンに入って探検してみよう。

### 村の施設利用料金

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 道具屋 | ポーション | 50ギル | ナッツ | 100ギル 100ギル |
| 道具屋 | デスペルの薬 | 300ギル | テレポのしおり | 300ギル |
| 道具屋 | マップカード | 300ギル | 記憶のしおり | 300ギル |
| 道具屋 | 識別のカード | 300ギル | ??? | |
| 倉庫屋 | 10個…1000ギル　40個…3000ギル　50個…5000ギル　60個…6000ギル　70個…7000ギル　80個…8000ギル　90個…9000ギル　100個…10000ギル | | | |
| 倉庫屋 | アイテム修理 | | 1つ　2000ギル | |
| 研究所 | かまど | | 1回　300ギル | |
| 研究所 | デスペルの薬 | | 1回　100ギル | |

## 魔法研究所



かまどを使えるようにするには サンダーの本が、デスペルの薬を使えるようにするには何かのエキスが必要。実験に協力すると、魔法系のハネを入手できる。

●キーとなるキャラ●
ジェシー
ウェッジ
所長



▲もらったら、一度ダンジョンに入ってからでないと次のハネはもらえない。

## 道具屋



シドタワーに入ると道具屋を利用できるようになる。シドタワー6F/11F以上に進むと、シドタワー6F/11Fへ直行できるショートカットコースが出現する。

●キーとなるキャラ●
デブチョコボ
ドルくん



▲道具屋の奥のこの場所に、ショートカットの入口が出現する。

## 定食屋



サンダーの本を持っている状態でモルボルに話しかけ、サンダーを7回使うとラムウのハネが入手できる。その後のゴブリンのイベントでは、何かの魔石とシドタワーで手に入るタコのエキスが必要。イベント終了後には地下にバーが完成し、ラミさんに植物のエキスを渡すと特別なエキスが入手できる。ラミさんは合成に関する情報を教えてくれ、バーのジュークボックスではサウンドテストが聴けるようになる。

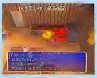
●キーとなるキャラ●
シェフ・ラ・トンベリ
モルボル　ゴブオ
ゴブ子　ラミさん

## 倉庫屋



1000ギルで倉庫にアイテムを10個預けられる。ショートカットでドルくんにテレポのしおりを渡すと20個預けられ、その後ギルを払うことで100個まで預けられる。

●キーとなるキャラ●
ガメドン
ドルくん



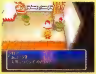
▲ドルくん救出後は、ツメやクラの修理ができるようになる。

## 白魔道士の家



部屋のベッドを調べることでセーブができる。白魔道士と2度目の会話をしたあとにダンジョンから戻ると、部屋に白魔道士が作ったかわいい人形が加わる。

●キーとなるキャラ●
白魔道士



▲かわいらしいこの人形。でもなんか謎めいている…?

## ボム親子の家



モーグリの部屋のベッドではセーブが可能。アイテムのない状態でモーグリに話しかけると、鉄のツメや鉄のクラなど、いくつかのアイテムがもらえることがある。

●キーとなるキャラ●
ボムおばさん
モーグリ



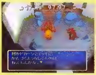
▲チョコボやモーグリが宿泊することになるのがこの家だ。

## ベヒーモスの家



ベヒモの話を聞いたあとに広場へ行くと石像のイベントが開始する。イベント後にベンさんに爆発薬を渡すと部屋が片づき、奥さんのバーバラが帰ってくる。

●キーとなるキャラ●
ベヒモ
ベンさん
バーバラさん



▲家の中を片づけるために、爆発するものを持っていってあげよう。

## 石像



ベヒモの話を聞いたあと、ベンさんの質問に「土のにおい」と答える。その後クエイクの本を渡しイベントを進めると、石像からタイタンが出現しハネが手に入る。

●キーとなるキャラ●
ベンさん
タイタン



▲タイタン出現で気をよくしたベンさんは家に帰っていく。

## いのちの木



ハネを持っている状態で左のゴットンに話しかけると、ハネをくれと言われる。ハネをあげると、次にダンジョンから戻ってきたときに種や実をもらえることがある。

●キーとなるキャラ●
ゴットン
ゴーシュ



▲ちょっとツラいけど、ハネをあげていればいいことありそう?

## 海岸



ダンジョンで2回倒されると、海岸に宝箱が出る。宝箱は、再びダンジョンで2回倒されないと出現しない。宝箱を5個開けると、シルフのハネを入手できる。

●キーとなるキャラ●
シルフ



▲シルフ入手後も、3回倒されるごとに宝箱が2個出現する。

**チョコっとメモ③**

【黒魔道士の魔法研究所で入手できるハネ】シドタワーまでに入手できるハネは、①ファイアボール、ブリザドストーム、サンダークロスのうち1つ。②エアロオール、クエイクオールのどちらか1つ。③スロウ、スリプル、コンフュのうち1つ。④グラビデ、プチメテオ、デス、フレア、バイオのうち1つ。合計4つのハネが手に入る。めったに手に入らないハネだから、じっくり考えてベストな1つを選ぼう。

# 3.ダンジョン攻略

## さまざまなイベント満載のファーストダンジョン 岬のダンジョン



■目標クリアレベル/LV.10~12 ■オススメ装備/鉄のツメ・鉄のクラ・ファイアの本

物語の導入部となるダンジョン。システムを覚えるための練習場として、ナナメ移動やナナメ攻撃といった基本的なテクニックから、モンスターのレベルアップなどの応用的な知識まで、幅広く覚えられる。ここでモンスターのエキス集めを可能なかぎり行っておくと、村での合成やイベント進行が有利になるぞ。ちなみに、倒されて岬の小屋に戻されたときに、アイテムのない状態で棚を調べると、ポーションやテレポのしおりが手に入る。

PARTNER チョコボのパートナー

モーグリ



▲ここではイベントキャラ的存在。

白魔道士



▲基本は彼女がパートナー。

### 練習を積んでおこう!




▲特殊な操作など、こと細かに説明が入る。これらは使える技ばかりなのでしっかり覚えたい。

### エキスを集めよう!




▲クリアするとここには入れなくなる。欲しいモンスターエキスは必ずゲットしておこう。

### 地下10Fの分裂モンスター スカルハンマー

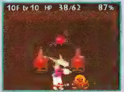
ハンマーアタックが強烈なので、間合いをとってファイアの魔法で攻撃する方法がもっとも効果的。ただし離れすぎると、強力なクエイラの魔法を浴びせられるので注意。一定のダメージを与えると分裂するが、のろのろしていると再び合体してしまうので、急いで倒すようにしよう。

分裂前




▲アンデッドモンスターなので火の攻撃に弱い。ファイアの魔法をバシバシ使っていこう。

分裂後




▲心臓部分さえ倒せば頭部と腕部は消滅するが、頭や腕からは貴重なアイテムが……。

## インプに乗っ取られたタワーを取り戻せ!! シドタワー

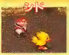


■目標クリアレベル/LV.16~18 ■オススメ装備/電撃のツメ・雷のクラ・サンダーの本

マシン系の敵が多いダンジョンなので、雷の属性をもつツメやクラの装備が役に立つ。パートナーのシドは回復技がないので、回復アイテムは十分すぎるくらい買い込んでいこう。

PARTNER チョコボのパートナー

シド



▲得意技をいかに活用するかがカギ。

### 各構造パターンの攻略法を考えよう

シドタワーには3つの構造パターンがある。不定形フロアは逃げ道が多く、定形フロアは四角い部屋が規則正しく配置されていてルートがとりやすい。空中フロアはマシン系の敵が必ず出現するので、その対処を考えればいい。




▲形が複雑で道が多いので、敵を有利な地形に誘い込む戦法がとれる。




▲部屋数は9~12個の間。左右の端の部屋にはロボが配置されていることが多い。



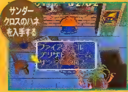

▲壁がないので、空を飛ぶ敵が思わぬところから飛んでくる。エアロの魔法で応戦しよう。

### マシン系の敵に対処するために

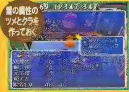
マシン系の弱点は雷。ツメやクラを雷属性にするのはもちろん、サンダーの本、サンダークロスのハネも忘れてはならない。生物ではないマシンには精神がないので、スリプルやスロウ、HPを吸うドレインなどは効果がない。




▲マシン系の敵には直接攻撃よりも、やはりサンダーの魔法が一番。




▲魔法研究所でサンダークロスをもらう。効果範囲に癖があるので位置どりが重要になる。




▲攻撃はもちろん、防御でもかなり役に立つ。合成でレベルも上げよう。

**チョコっとメモ④**

【シドタワーまでに入手可能なイベントアイテムまとめ編】いろいろあるのでまとめてみた。取り逃しをチェックしよう。定食屋ーラムウのハネ、特別なエキス。いのちの木=種と実。魔法研究所ー魔法系のハネ。石像=タイタンのハネ。海岸ーシルフのハネ、宝箱（ホリーのツメ、エクスポーション、リペアカード、いのちの実、レベルアップの実など）。シドタワー10Fの自動販売機=タコのエキス（3000ギル）。

# 4.探検の極意

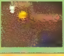
technique

## ダンジョン編 Dungeon

ダンジョン内で使えるさまざまな基本技や便利技など、お役立ち度100%の極意をドドーンと公開！

### ナナメ移動を使いこなす

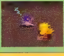
最短距離を歩くには、ナナメ移動が必要不可欠。チョコボの元気減少を最低限に抑えたり、モンスターとの距離をとるのにも役立つ。基本中の基本なので必ず身につけよう。



◀ナナメ移動で通路へ入ることもできる。覚えておこう。

### ワナを見つける方法

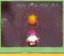
目にいい薬を飲んだり、たいまつを点火したり発電機を機動させると、そのフロアの全部のワナが表示される。また、ツメを空振りすれば一歩前のワナを見つけることができる。



◀表示させるとモンスターもワナにかかるようになる。

### たいまつを見逃すな

壁のたいまつに点火系の魔法を使い、消火系で消して…を繰り返すと、魔法の本のレベルがすぐに上がる。ワナを見つける以外に、こんな使い道もあるので試してみよう。



◀たいまつは必ず壁の中央にある。注意して探そう。

### マップ上部の四角い部屋は？

マップカードで全体マップを表示させると、上方向に四角い部屋が存在することがある。実はここには、棚やかまどがあることが多いのだ。



◀この部屋にはアイテムがたくさん落ちていることも。

### ステータス異常はフロア移動で回復

毒や混乱などのステータス異常は、一定ターン経過するか、階段などから次のフロアへ進むと自然に回復する。落とし穴で落ちても同様だ。




◀異常を治す手段がないときは、すぐに次のフロアへ！

### アイテム識別法

カードを使用して、アイテムリストが出る場合は、**識別、リペア、サビ、分裂、変化、ツヤ出し、ツヤ消し**のどれか。首輪は、装備して体力が回復しなければ**がまんの首輪**。シーフの盗みをガードしたら**ガードの首輪**。マップ忘れのワナを防ぎ、他のワナにかかったら**忘れない首輪**。水の上を歩けたら**アメンボの首輪**。どのワナを踏んでも何も起きなければ**ワナぬけの首輪**。装備がすべて呪われたら**呪いの首輪**。それ以外の消耗アイテムは、使用すれば効果とともに自動的に識別され、首輪以外の装備アイテムは、装備すればすべて識別される。これ以外のアイテムは、識別のカードか確信のカードで確認する、もしくは右で説明している方法で識別するしかない。カードや薬には致命的なダメージをもたらすものがあるので、慎重に使うこと。

#### ダンジョンを出ると自動的に識別

アイテムを持ってダンジョンを出た場合、未識別だったすべてのアイテムが自動的に識別される。



◀識別するために脱出するのも一つの方法。

#### 持って入ったアイテムは識別すみ

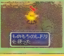
いつもは未識別で落ちているが、それと同じものを初めから持ち込んだ場合は、識別された状態で落ちている。



◀ただしレベルや呪いは表示されない。

### このアイテムはすぐ使え

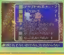
HPの最大値を上げたりアイテム所持数を増やせたりするステータスアップ系のアイテムは、ため込んでもまったくメリットがないので、拾ったその場で使うようにしよう。




◀ものもちのしおりは特に重要。入手したらすぐ使え！

### 不確定アイテムは階段上で使ってみる

不確定アイテムには、使うと悪い結果をもたらすものがあるが、状態異常や死神出現といったものは、フロアを移動することで無効になる。



◀フロアを移動する際に階段で使うのが安全な対処法。

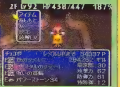
### 呪われたアイテムは外れない

装備アイテムで最初から呪われているものや、あとから呪われてしまったものは装備から外せなくなる。解除するにはデスペルの薬か回転床のワナにかかることが必要だ。しかし、ツメやクラの場合、耐久度がなくなって壊れると消滅するので、自然に外れることを待つこともできる。




▲ツメやクラは、耐久度が0になるのを待つ手もある。

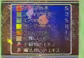
▼首輪は、デスペルの薬か回転床のワナで装備を外すしかない。




### 空のボトル活用法

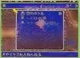
空のボトルは、ダンジョンで拾ったり、薬を使うことで入手できる。このボトルは、泉で薬をくんで新しい薬を補充したり、モンスターにぶつけてエキスを入手するのに利用できる。アイテム欄ではまとめてカウントされ、たくさん持っていてもアイテム数自体は変わらないので、いざというときのため、ふだんから常備するようにしよう。

#### モンスターエキス




▲必ず4ポイントのダメージを与える空のボトルでトドメをさせばエキスが入手できる。

#### 泉で薬入手




▲ダンジョンの泉から薬をくむことができる。アイテム欄に余裕があればくんでおこう。

### 泉の上手な利用法

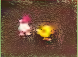
泉では、すでに薬の入っているボトルの中身を入れ替えることも可能。手に入る薬はハイポーションやデスペルなど、ランダムで変化するが、いらない薬ならその場で入れ替えてしまえばいい。また、泉の薬には限りがあり、最大で3回までしかくめない。泉が枯れていても、わき水のカードで泉を補充すればまた利用できるようになる。

#### 薬の入れ替え



▲「2」で可能になった薬の入れ替え。さまざまな薬がランダムで手に入る。

#### 通路にもなる



▲泉が枯れたあとはふつうの通路として使用できる。これで逃げ道を作ることも可能。

## 知っておこう！ ワナの効果

| ワナの名前 | 効果 |
|---|---|
| 魔法陣(紫) | そのフロアの他の魔法陣へワープする |
| 魔法陣(赤) | 上にいる間、魔力がアップする |
| 魔法陣(黄) | 上にいる間、魔法が無効になる |
| 魔法陣(青) | 上にいる間、HP回復のスピードが2倍になる |
| レベルアップの床 | チョコボのレベルが上がる |
| 変化の床 | モンスターに変化する |
| ダメージ床 | 針が飛び出しダメージを受ける |
| バネの床 | 進行方向に跳ね飛ばされる |
| 回転床 | ぐるぐると回転し所持・装備アイテムが飛び散る |

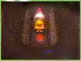
| ワナの名前 | 効果 |
|---|---|
| 落とし穴 | 1フロア下へ落とされる |
| テレポピット | そのフロアの他の場所へ運ばれる |
| マップ忘れ | 覚えていたマップを忘れてしまう |
| 地雷 | 踏むと爆発しHPの半分のダメージを受ける |
| 毒の床 | 毒に侵される |
| 泥の床 | 足下が滑りなかなか抜け出せなくなる |
| 眠り床 | 睡眠ガスが噴出し眠ってしまう |
| 状態異常床 | さまざまなステータス異常をきたす |
| 粘液 | 足をとられてスロウ状態になる |

チョコっとメモ⑤

【死神出現】同じフロアをいつまでもぐるぐる回っていると、3回の警告メッセージののち、HPが32,000もある死神が出現する。前作とは違い、死神はチョコボに攻撃を仕掛けてくる。この攻撃、ハンパじゃなく強く、まず一撃で倒されてしまうのだ。対処法としては、さっさと次のフロアへ移動するか、テレポのしおりで脱出するくらいしかない。しかし、お店でどろぼうした場合にはテレポのしおりが使えないのだ。

## ホリーのツメでアイテムゲット!

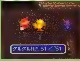
マップカードで全体マップを表示させると、壁の中にアイテムがあると判明することがある。壁を掘れるホリーのツメを使えば、そのアイテムを獲得することができる。



◀石や爆発薬で壁を爆破する手もあるが、ダメージを受けてしまうこともある。

## モンスターにカードを当てる

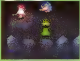
モンスターに識別のカードを蹴って当てるとモンスターのその時点のHPがわかる。ちなみに、ツヤ消しのカードを当てるとモンスターをレベルダウンさせられる。




◀確信のカードなら最大HPもわかる。ツヤ出しのカードならレベルアップする。

## モンスター変化中はアイテムは使えない

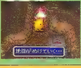
ワナなどでモンスターに変化した場合、魔法やアイテムは使えなくなるが、そのモンスターがもつ特殊攻撃をL1ボタンで行使できるようになる。



◀カエルになれば池を渡れるし、黒魔道士になれば魔法が使い放題になる。

## レバーは通路に近い場所で使う

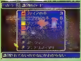
引くとさまざまな効果が出る不思議なレバー。いいことだけでなく、悪いことも多々起こるので、すぐに逃げられるように通路に近い場所でレバーを引くようにしよう。




◀このポジションが理想。仲間キャラは通路側に入れておくといい。

## アイテムは足元でも使える

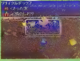
アイテムは、所持していなくても上に乗った状態で使用できる。持ち物が一杯のときには、使うとなくなるアイテムを足元に置いて使用しよう。



◀識別のカードなどは、わざわざ持ち替えなくても使うことができる。

## リサイクルボックスを有効に使う

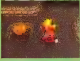
アイテムが持ち切れなくなって、店に売却もできないときには、リサイクルボックスで数を減らすといい。特に、使うと害になるアイテムをリサイクルするのが得策だ。




◀1つあれば十分なアイテムも、積極的にリサイクルに回してしまおう。

## 壁や床の壊し方

壁がジャマで階段が遠い、道にワナがあって通れない、といった場合には、クラッシュストーンや爆発薬で壁や床を壊して進むという手が使える。



◀ワナは床を壊すと消滅する。近くにアイテムがあるとそれも消えるので注意。

## 扉を有効に利用する

通路などにある扉は、チョコボが蹴らないと開かない。つまり、モンスターには開けられない。これを利用し、扉を閉めてモンスターから逃げることが可能だ。



◀ただし、扉を叩き壊すゴーレムなどのモンスターもいるので気をつけよう。

# 戦闘編 Battle

## 複数の敵と戦うには

複数の敵に囲まれそうになったら、一度に相手にするのは禁物。細い通路に逃げこんで、なるべく1対1の態勢で戦うようにしよう。召喚獣を呼び出すのも有効な手段の1つだ。

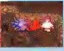


◀一番近い通路の一歩奥に入って、1対1に持ちこもう。

## 攻撃バーで敵の行動を見極める

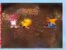
モンスターの攻撃バーが短ければ通常の直接攻撃、長ければそのモンスターの特殊攻撃となる。バーの長さを見て、そのつど対処法を考えながら戦おう。

通常攻撃



▲隣接しての直接攻撃時はバーが短い。

特殊攻撃



▲魔法攻撃などの特殊行動はバーが長い。

## 特殊攻撃をキャンセルさせる

モンスターの特殊攻撃の行動中、攻撃バーがたまる前に隣接すると、特殊攻撃が解除され、通常攻撃に切り替わる。これを利用し、手強い特殊攻撃を封じ込めることができるのだ。




▲▶行動に入らないうちに近づき、隣接して直接攻撃だ!

## 混乱してもアイテムは使える

ワナやモンスターの攻撃で混乱した場合、通常攻撃はもちろん、普通に歩くこともできなくなる。しかしアイテムは使用可能なので、石を蹴ってぶつけたり、魔法を唱えるなどしてモンスターと戦える。もちろん、混乱を回復するアイテムを使うこともできる。混乱したらヘタに歩き回らず、落ちついてアイテムをチェックしてみよう。アイテムがない場合は、その場で足踏みをして回復を待つのがベストだ。歩き回ってワナにはまったら目も当てられないぞ。

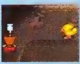



▲自由に歩けないが、石などを思った方向に蹴ることはできる。

## 魔法攻撃の有効範囲

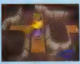
魔法の本には有効範囲があり、単体攻撃魔法の場合、チョコボを中心として3マス分までの攻撃が可能。魔法の本を選んでも勝手にキャンセルされる場合は、有効範囲にモンスターがいないということだ。ハネによるエリア攻撃魔法の場合は、そのエリア内にモンスターがいれば問題なく魔法が発動する。

### 単体攻撃魔法



▲この位置でぎりぎり届く。有効範囲を忘れるとピンチを招くことになるぞ。

### エリア攻撃魔法



▲モンスターを指定するのではなく、有効エリアが示されるのだ。

# こっちとそっち どっちがおトク?

## ダンジョンクリア

■ サクサク進める

思うがままに冒険を続け、サクサクとストーリーを進めていくのは自然なこと。でも、1つのダンジョンをクリアして次のダンジョンに行けるようになると、もう前のダンジョンには戻れなくなる。アイテム集めなどでやり残したことがあっても、手遅れなのだ。

OR

■ じっくり味わう

合成でいろんなアイテムの強化をしていきたければ、ストーリーを進めることよりも1つ1つのダンジョンをじっくり味わい、村でのイベントもやり尽くしてから次へ進んでいくほうがいい。しかし、後半のダンジョンにならないと入手できないアイテムも…。

## 不思議なハネ

■ ハネ収集

合成をくり返し、ある程度の強さのツメやクラができたら戦闘に使い、サビカードも利用して壊していけば、効率よく多くのハネが獲得できる。しかし、これではいつまでたっても[illegible]アイテムは作れないので、[illegible]に終わらせよう。

OR

■ ツメ・クラ強化

合成して強化した貴重なツメやクラは、壊れたら二度と元に戻らない。だからエキス使用の合成やリペアカード、鍛冶屋での修復を繰り返し、いつまでも壊れないように使っていくのもいいけれど…。不思議なハネを一通り集めてからでも遅くはない。

## 召喚獣を連れ歩く

■ 連れ歩く

ハネのウインドウで召喚獣のハネを選ぶと、召喚獣を仲間として連れ歩くことができる（魔石がなくても可能）。彼らは圧倒的な強さで敵を蹴散らしてくれるので、安心してアイテム集めなどに集中できる。しかし、チョコボの[illegible]の減りが早くなってしまう。

OR

■ 連れ歩かない

ハネさえあれば召喚獣を[illegible]ことは可能だが、呼び出すだけで[illegible]を[illegible]も消費する。ピンチのときなどには大活躍してくれるが、強い召喚獣になればなるほど元気の減りが激しい。次のフロアに移ると消えてしまうので、いっそ連れ歩かないほうがいい?

## 合成する場所

■ ダンジョン

ダンジョンのかまどを使って合成すると、戦いの最中でも新しいアイテムが[illegible]。さらに魔法の本の[illegible]レベルも上がって[illegible]。しかし、ダンジョンには多くのモンスターが徘徊しているので、[illegible]いざというときに魔法の[illegible]がなくなることも…。

OR

■ 村の合成屋

ダンジョンとは違い、安全に合成。ターンの消費も気にしなくていいし、[illegible]からツメやクラ、エキス、[illegible]などを持って来ていろんな合成をすることが可能だ。しかし、これでは魔法の本のレベルは上がらず、合成代金もかかることになってしまう。

チョコっとメモ⑥

【シドタワーでギルを効率よく稼ぐ方法】1〜3Fに出現するサボテンダーは、一撃で倒すと400ギルもの大金を落とす。これを利用し、シドタワーの1〜3Fをテレポのしおりを使って往復すれば、ギルをたくさん貯めることができる。サボテンダーの弱点は炎なので、炎系の攻撃をしていこう。ただし、一撃で倒さない場合、攻撃するごとに得られるギルが半額になっていき、最終的にはギルが0になってしまう。

Guide for Explorer

# 5.データベース

ムの秘密に迫っていこう!

data

## 不思議なハネ

不思議なハネには、魔法の種類を増やす、ステータスをアップする、召喚獣を連れ歩ける、といった3系統のハネがある。村でのイベントで入手するほかに、レベルが「+2」以上のツメ・クラが壊れることで出現する。ハネは、ツメ・クラに各2種類ずつ設定されていて、そのアイテムが「+2」以上なら1つ目のハネが、「+6」以上なら2つ目のハネが出現する。

| 名前 | 効果 |
|---|---|
| ファイアボール | 【魔法系】「ファイアの本」でエリア攻撃魔法が発動できる |
| ブリザドストーム | 【魔法系】「ブリザドの本」でエリア攻撃魔法が発動できる |
| サンダークロス | 【魔法系】「サンダーの本」でエリア攻撃魔法が発動できる |
| エアロオール | 【魔法系】「エアロの本」で画面内の全体攻撃魔法が発動できる |
| クエイクオール | 【魔法系】「クエイクの本」で画面内の全体攻撃魔法が発動できる |
| ドレインアップ | 【魔法系】「ドレインの本」の威力が増大する |
| スロウ | 【魔法系】「小難しい本」で敵の動きを遅くさせる上級魔法が発動できる |
| トード | 【魔法系】「小難しい本」で敵をカエルに変える上級魔法が発動できる |
| ポイズン | 【魔法系】「小難しい本」で敵を毒状態にさせる上級魔法が発動できる |
| スリプル | 【魔法系】「小難しい本」で敵を眠らせる上級魔法が発動できる |
| コンフュ | 【魔法系】「小難しい本」で敵を混乱させる上級魔法が発動できる |
| サイレス | 【魔法系】「小難しい本」で敵の魔法を封じる上級魔法が発動できる |
| ミニマム | 【魔法系】「小難しい本」で敵をこびとにする上級魔法が発動できる |
| ヘイスト | 【魔法系】「小難しい本」で自分か仲間の動きを素早くさせる上級魔法が発動できる |
| フレア | 【魔法系】「難しい本」で敵を核爆発によって攻撃する上級魔法が発動できる |
| デス | 【魔法系】「難しい本」で敵を即死させる上級魔法が発動できる |
| デジョン | 【魔法系】「難しい本」で次元に歪みを作り敵を消し去る上級魔法が発動できる |
| グラビデ | 【魔法系】「難しい本」で敵に重力の固まりをぶつける上級魔法が発動できる |
| プチメテオ | 【魔法系】「難しい本」で敵に小さな隕石を落とす上級魔法が発動できる |
| バイオ | 【魔法系】「難しい本」で敵を細菌で侵す上級魔法が発動できる |
| 小難しいパワフル | 【魔法系】「小難しい本」で使える上級魔法がランダムで発動できる。必ず成功する |
| HPMAX　UP | 【ステータス系】HPの最大値が10%上がる |
| 攻撃力UP | 【ステータス系】攻撃力が上がる |
| 防御力UP | 【ステータス系】防御力が上がる |
| クリティカルUP | 【ステータス系】クリティカルヒット率が15上がる |
| ミス率DOWN | 【ステータス系】ミス率が10下がり、ミスしにくくなる |
| 回避率UP | 【ステータス系】回避率が10上がる |
| 回復UP | 【ステータス系】回復のスピードが増す |
| EXP　UP | 【ステータス系】敵を倒したときに得る経験値が25%多くなる |
| 元気UP | 【ステータス系】元気が減りにくくなる |
| 魔法力UP | 【ステータス系】すべての魔法の威力が上がる |
| 特防御UP | 【ステータス系】特殊防御力が上がる |
| 召喚能力UP | 【ステータス系】仲間として呼び出した召喚獣が強くなる |
| イフリート | 【召喚系】召喚獣「イフリート」を仲間として呼び出せる |
| シヴァ | 【召喚系】召喚獣「シヴァ」を仲間として呼び出せる |
| ラムウ | 【召喚系】召喚獣「ラムウ」を仲間として呼び出せる |
| シルフ | 【召喚系】召喚獣「シルフ」を仲間として呼び出せる |
| タイタン | 【召喚系】召喚獣「タイタン」を仲間として呼び出せる |
| カーバンクル | 【召喚系】召喚獣「カーバンクル」を仲間として呼び出せる |
| ユニコーン | 【召喚系】召喚獣「ユニコーン」を仲間として呼び出せる |
| オーディーン | 【召喚系】召喚獣「オーディン」を仲間として呼び出せる |
| バハムート | 【召喚系】召喚獣「バハムート」を仲間として呼び出せる |
| ランダム召喚 | 【召喚系】召喚獣のうち1人をランダムで仲間として呼び出せる |

## 主要アイテム

ダンジョンで最初から識別されているアイテムは、魔法の本、しおり、魔石、石などの一部のアイテムのみ。薬やカードなどは、持って入ったアイテム以外はすべて未識別であり、使ってみないとその効果は判明しない。ここでは、そんなアイテムがもつそれぞれの効果を詳しく解説する。なお「価格」は、店で買うとした場合の値段を表し、売る場合にはその半額になる。

### モンスターエキス

| 名前 | 効果 | ツメ合成追加効果 | クラ合成追加効果 |
|---|---|---|---|
| 小動物のエキス | 元気が30回復 | 命中率+3 | 回避率+3 |
| ゴブリンのエキス | 元気が100回復 | 元気度+2 | 元気度+2 |
| インプのエキス | 元気が100回復 | クリティカル+3 | 特殊防御+2 |
| トンベリのエキス | 元気が100回復 | クリティカル+3 | 特殊防御+2 |
| 巨人のエキス | HPが100回復 | 頑丈さ+2 | 頑丈さ+2 |
| 植物のエキス | HPと元気が100ずつ回復 | ポイズン | ポイズン回避 |
| 巨大動物のエキス | HPの最大値が1～2増える | 耐久度50になる | 耐久度50になる |
| ワームのエキス | HPと元気が30ずつ回復 | 攻撃力+1、属性融合 | 防御力+1、属性融合 |
| ぬすっとのエキス | ヘイスト状態になる | ギルを盗める | 回避率+3 |
| タートルのエキス | スロウ状態になる | 頑丈さ+2 | 頑丈さ+2 |
| マッドマンのエキス | スロウ状態になる | スロウ | スロウ回避 |
| スラグのエキス | スロウ状態になる | スロウ | スロウ回避 |
| 魔法使いのエキス | 魔法を唱えられなくなる | サイレス | サイレス回避 |
| ミニメイジのエキス | こびとになる | ミニマム | ミニマム回避 |
| カエルのエキス | カエルに変化する | トード | トード回避 |
| フロータイのエキス | 眠ってしまう | スリプル | スリプル回避 |
| アンデッドのエキス | 混乱状態になる | コンフュ | コンフュ回避 |
| ラミアのエキス | 混乱状態になる | ブランドのツメになる | ブランドのクラになる |
| ボムのエキス | 爆発し、周囲にもダメージを与える | 火 | 火 |
| モグラのエキス | 周囲が暗くなって見えにくくなる | 地 | 地 |
| マグママンのエキス | 元気が10回復 | 火 | 火 |
| プリンのエキス | 元気が10回復 | 火 | 火 |
| アイスマンのエキス | 元気が10回復 | 氷 | 氷 |
| 半魚人のエキス | 元気が10回復 | 氷 | 氷 |
| ムースのエキス | 元気が10回復 | 氷 | 氷 |
| ツバサのエキス | 元気が10回復 | 風 | 風 |
| ゼリーのエキス | 元気が10回復 | 風 | 風 |

### 魔法の本

| 名前 | 効果 | 価格 |
|---|---|---|
| ファイアの本 | 火属性の魔法を発動(使い込めば威力が増す)。たいまつを点火 | 200 |
| ブリザドの本 | 氷属性の魔法を発動(使い込めば威力が増す)。たいまつを消火 | 200 |
| サンダーの本 | 雷属性の魔法を発動(使い込めば威力が増す)。たいまつの点火や発電機にも使用 | 200 |
| エアロの本 | 風属性の魔法を発動(使い込めば威力が増す)。たいまつを消火 | 200 |
| クエイクの本 | 大地属性の魔法を発動(使い込めば威力が増す) | 200 |
| ドレインの本 | HPを吸い取る魔法を発動(使い込めば威力が増す)。非生物系の敵には無効 | 400 |
| 小難しい本 | 不思議なハネがないとランダムで上級魔法が発動。失敗するとタライが落下 | 300 |
| 難しい本 | 不思議なハネがないとランダムでさらに上級魔法が発動。失敗するとタライが落下 | 400 |
| 超難しい本 | 不思議なハネがないとランダムで超上級魔法が発動。失敗するとタライが落下 | 500 |

**チョコっとメモ❼**

【不思議なレバーの効果①】スカ(何も起きない)、床抜け(部屋の床が抜け、落ちると1フロア下へ。仲間とははぐれる場合あり)、隠し通路(新しい通路が出現)、水抜け(そのフロアの泉の水が抜けて通れるようになる)、モンスターコール(その場に大量のモンスターが出現する)、爆弾投下(その場に複数の時限爆弾が落ちる。攻撃バーが右端に達すると爆発し、周囲にダメージを与える)。

## 種・実

| 名前 | 効果 | 価格 |
|---|---|---|
| ナッツ | 元気が30回復 | 100 |
| ラサンの実 | 元気が100回復 | 200 |
| おいしい実 | HPと元気が30ずつ回復 | 400 |
| ごちそうの実 | HPと元気が100ずつ回復 | 500 |
| くさった実 | HPが10減る。元気は10回復 | 200 |
| いのちの実 | HPの最大値が1～2増える。元気も10回復 | 500 |
| つかれる実 | 元気が40減る | 200 |
| 元気の実 | 元気の最大値が10増える | 200 |
| 元気のない実 | 元気の最大値が10減る | 200 |
| のろまの実 | スロウ状態になる | 400 |
| すばやさの実 | ヘイスト状態になる | 400 |
| 知恵の実 | 読解レベルのもっとも低い魔法の本のレベルが1つ上がる | 100 |
| レベルアップの実 | チョコボのレベルが1つ上がる | 1000 |
| レベルダウンの実 | チョコボのレベルが1つ下がる | 200 |
| 火の種 | 合成で火の属性を追加 | 800 |
| 氷の種 | 合成で氷の属性を追加 | 800 |
| 雷の種 | 合成で雷の属性を追加 | 800 |
| 風の種 | 合成で風の属性を追加 | 800 |
| 地の種 | 合成で大地の属性を追加 | 800 |
| 聖なる種 | 合成で聖の属性を追加 | 800 |
| 消去の種 | 合成で特殊能力を消す | 600 |
| 結合の種 | 合成で複数の特殊効果を結合 | 800 |
| 融合の種 | 合成で複数の属性を融合 | 800 |
| 固定の種 | 合成でどちらか一方のパラメータをそのまま継承 | 800 |
| レベルの種 | ??? | ??? |

## 石

| 名前 | 効果 | 価格 |
|---|---|---|
| 石 | 蹴って敵にダメージを与える | 2 |
| かたい石 | 蹴って敵にダメージを与える | ??? |
| パワーストーン | 蹴って敵にダメージを与える | 4 |
| クラッシュストーン | 蹴って当たると爆発し周囲の敵にダメージを与える。壁や床も壊せる | 20 |
| ワープストーン | 蹴って当たると敵を別の場所にワープさせる | 30 |

## カード

| 名前 | 効果 | 価格 |
|---|---|---|
| 識別のカード | 未確認アイテムを1つ識別する。蹴るとモンスターのHPかわかる | 100 |
| 確信のカード | すべてのアイテムを識別する。蹴るとモンスターのHPと最大HP値がわかる | 500 |
| マップカード | そのフロアのマップを表示する | 300 |
| ワープカード | そのフロアの別の場所へワープする | 500 |
| 分裂カード | アイテムの1つを分裂させ2つにする | 500 |
| 変化カード | アイテムの1つを別のアイテムに変化させる | 200 |
| わき水カード | 泉の水をわかせる | 300 |
| スリプルカード | 眠る | 100 |
| コンフュカード | 混乱状態になる | 100 |
| トードカード | カエルに変化する | 100 |
| ミニマムカード | こびとになる | 100 |
| リフレクカード | リフレクがかかり、魔法を反射する | 800 |
| 迷子カード | そのフロアのマップを忘れる | 500 |
| ツヤ出しカード | ツメ・クラのレベルが1つ上がる。蹴るとモンスターのレベルが上がる | 500 |
| ツヤ消しカード | ツメ・クラのレベルが1つ下がる。蹴るとモンスターのレベルが下がる | 500 |
| リペアカード | ツメ・クラの耐久度が10上がる | 500 |
| サビカード | ツメ・クラの耐久度が10下がる | 500 |
| 冥界のカード | 死神が現れ襲いかかってくる | 100 |

## しおり

| 名前 | 効果 | 価格 |
|---|---|---|
| 記憶のしおり | 他の階へ移動する際にセーブすることができる | 300 |
| テレポのしおり | ダンジョンの外に出ることができる | 300 |
| ものもちのしおり | 所持できるアイテムの最大数が1つ増える | 10000 |
| 不思議なしおり | すべての魔法レベルが1つ上がる | 500 |

## 魔石

| 名前 | 効果 | 価格 |
|---|---|---|
| イフリートの魔石 | 火属性の「地獄の火炎」で画面内の敵にダメージ | 2000 |
| ラムウの魔石 | 雷属性の「裁きの雷」で画面内の敵にダメージ | 2000 |
| シヴァの魔石 | 氷属性の「ダイアモンドダスト」で画面内の敵にダメージ | 2000 |
| シルフの魔石 | 風属性の「風のささやき」で画面内の敵にダメージ | 2000 |
| タイタンの魔石 | 大地属性の「大地の怒り」で画面内の敵にダメージ | 2000 |
| ユニコーンの魔石 | 聖属性の「ヒールホーン」でチョコボのHPと元気を全回復し、画面内の敵にダメージ | 2000 |
| カーバンクルの魔石 | 「ルビーの光」によりチョ ボを一定時間無敵にする | 2000 |
| オーディーンの魔石 | 「斬鉄剣」により画面内の敵を斬り倒し即死させる | 2222 |
| バハムートの魔石 | 「メガフレア」により画面内の敵にダメージ | 2000 |

## 薬

| 名前 | 効果 | 価格 |
|---|---|---|
| ポーション | HPを30回復。アンデットにダメージを与える | 50 |
| ハイポーション | HPを100回復。アンデッドにダメージを与える | 200 |
| エクスポーション | HPを全回復。アンデッドにダメージを与える | 500 |
| エリクサー | HPと元気とステータス異常を全回復。アンデッドにダメージを与える | 1000 |
| デスペルの薬 | 装備の呪いを解く | 300 |
| スペルの薬 | 装備が呪われる | 300 |
| 透明薬 | 透明になり、敵に狙われなくなる | 300 |
| スロウの薬 | スロウ状態になる | 100 |
| ヘイストの薬 | ヘイスト状態になる | 100 |
| サイレスの薬 | 魔法を唱えられなくなる | 100 |
| 毒薬 | 毒に侵されHPが徐々に減る | 100 |
| 解毒薬 | 体内より毒を消し去る | 100 |
| 万能薬 | ステータス異常を治す | 500 |
| 爆発薬 | 飲んでも蹴っても爆発し、回りにもダメージを与える | 50 |
| ダメージ薬 | 飲むとHPが半分になる | 100 |
| 変化の薬 | モンスターに変化する | 100 |
| 忘れんぼうの薬 | 持っているアイテムの名前を忘れてしまう | 200 |
| 目にいい薬 | そのフロアのワナが見えるようになる | 100 |
| くらやみの薬 | 周囲が暗くなって見えにくくなる | 100 |

## 首輪

| 名前 | 効果 | 価格 |
|---|---|---|
| がまんの首輪 | 元気が減らなくなる。しかし、HPが回復しなくなる | 4000 |
| 魔法の首輪 | 魔法の威力が増す | 4000 |
| ガードの首輪 | シーフの盗みをガードする | 4000 |
| スタミナの首輪 | 元気の減りが遅くなる | 4000 |
| 健康の首輪 | 元気の減りがとても遅くなる。??? | 4000 |
| 満こりの首輪 | 元気の減りが早くなる | 4000 |
| 回復の首輪 | HPの回復が早くなる | 4000 |
| 不幸の首輪 | HPの回復が遅くなる | 4000 |
| 忘れない首輪 | マップを忘れなくなる | 4000 |
| 命づなの首輪 | レベル下げの攻撃を防ぐ | 15000 |
| アメンボの首輪 | 水の上を歩ける | 15000 |
| ワナぬけの首輪 | ワナにかからなくなる | 15000 |
| からぶりの首輪 | 攻撃がミスしやすくなる | 4000 |
| 耐魔の首輪 | 魔法攻撃に強くなる | 15000 |
| 呪いの首輪 | 全装備が呪われる | 4000 |
| ばちあたりの首輪 | 必ずワナにかかるようになる | 15000 |
| 魔物の首輪 | そのフロアにいる敵の位置がわかる | ??? |
| 値切りの首輪 | お店で安く買い物ができる | ??? |
| ブランドの首輪 | ブランドシリーズの1つ。そろえるといいことが… | ??? |

# 次号でツメ・クラと不思議なハネの関係を完全公開!!

**チョコっとメモ⑧**

【不思議なレバーの効果②】宝箱投下（その場に宝箱が最大3個降ってくる）、アイテム消滅（その部屋のアイテムがすべて消えてしまう）、敵アイテム化（その部屋の敵がすべてアイテムに変化する）、トラップ設置（そのフロアのどこかに新しいワナが仕掛けられる）。以上、全部で10種類のレバーが存在する。いいことも悪いこともあるので、状況に応じて使うようにしよう。

# 新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA

オリジナル勇者「バーンガーン」の活躍を描いた、まったく新しい勇者伝説がついに開幕!! 勇者たちの夢の競演を実現した『ブレイブサーガ』の誰も知らない超極秘データを一挙公開!! キミの立てた作戦に役立てよう!!

| 新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ | |
|---|---|
| 発売中 S・RPG | ▶¥6,800（初回生産分はフィギュア付き） ▶タカラ ▶MC（2ブロック） |

## いよいよ攻略開始!! シナリオ&ユニットを完全紹介!

アニメファンとゲームファン、双方の期待を背負った勇者シリーズ総出演のS・RPG、『ブレイブサーガ』。ストーリー性重視のこのゲームでは、あまり戦術面で悩むことはないだろう。そこで今回は、データ面を中心に攻略。基本的な戦略指南に加えて、全サブシナリオの発生条件を完全公開。さらには、味方ユニットの完全データから、勇者たちの実力を徹底分析していくぞ。



## ゲームを始める前に知っておきたい基礎知識 勇者の心得

VARS本部での戦略や、戦闘マップ[illegible]ゲームを進める上で知っておきたい基礎知識を紹介。戦いを勝ち抜くために必要なことばかりなので、しっかり頭に入れておきたい。

### 1 トレーニングを怠るなかれ

このゲームでは数多くのユニットが登場するため、途中で成長が遅れてしまう味方が出てくる。そんな場合は、VARS本部司令室でトレーニング（模擬戦）を行おう。ここで経験値を稼ぐことができるのだ。普段から鍛えておけば、本編で詰まることもなくなるぞ。



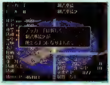
▲トレーニングでもCPが入手できる。実戦さながらの模擬戦が行える。



▼トレーニングでは、味方のレベルに合わせて敵の強さが変わるぞ

### 2 武器の改造に資金を注ぐべし

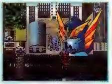
15話以降、VARS本部で武器の改造ができるようになる。武器を改造することで、新たな武器が装備される場合があるので、改造は積極的に行っていこう。使いにくかったユニットが、武器の改造により途端に強力なユニットになることであるのだ。改造のための資金はケチらないように！



◀CP（資金）のほとんどを武器改造に費やすこと。

### 3 常に仲間を思いやるべし

戦闘で味方がやられてしまった場合、隠しパラメータであるバーンと瞬兵の親密度が下がっていく。親密度は、バーンのクリティカル率などに影響するので、できるだけ下げないようにクリアしていこう。ちなみに、逆に親密度を上げたい場合は、誰もやられないでマップをクリアしていけばOKだ。



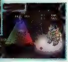
◀バーン（バーンガーン）がやられるとゲームオーバー

### 4 敵に合わせて己の力を変化させよ

バーンは、レベルアップで得たBPを攻撃、防御、命中の3つの能力値に振り分けることが可能。これはVARS本部内ならいつでも変更できるので、次のシナリオに固いボスがいる場合は攻撃力を上げておくなど、シナリオに合わせて変えていくことも可能なのだ。



▲能力値はサポートメカにも関連してくる。詳しくはP.85を参照。



▼BPの分配は本部ならいつでも可能。本部では必ずチェックしよう。

### 5 アイテム開発はほどほどにすべし!

アイテムは、本部のアイテム工場で作ることになる。作るにはCPが必要で、作れば作るほど新アイテムが開発されていくが、基本的に回復アイテムをいくつか補充するくらいにとどめよう。CPは、できるだけ武器改造に使うのが効果的。アイテムの作り過ぎに注意。



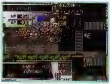
▲アイテムの製作は、回復アイテムを中心に行っていこう。



▼アイテムの使用タイミングは慎重に。攻撃したほうがいい場合も多い。

### 6 応戦コマンドに細心の注意を払え!

応戦は、敵に攻撃された際の行動を設定するコマンド。ここで武器を選択しておけば、それを使って反撃してくれる。しかし、武器を設定しても射程距離が足りないと反撃は行われないので、持てる最大射程の武器を設定しておこう。ただし、ボス敵に狙われそうなら防御にしておいたほうがいい。



◀常に防御にして地道に攻めるのも、戦法のひとつだ。

メインシナリオ一覧&サブシナリオ発生条件を完全公開!!

# 伝説の系譜

メインシナリオでの大まかなポイントと、全サブシナリオの発生条件をまとめて紹介。[illegible]るサブシナリオは、見逃してしまう場合があるのでしっかりチェックしよう。

## メインシナリオ

メインシナリオは、途中で1度ルート分岐があるが、ほぼ一本道なので何も考えないで進めてOK。ここでは、メインストーリーの3つのポイントを紹介していこう。なお、サブシナリオをクリアしないで進めると、後半でレベル的に厳しくなる。その場合は積極的にトレーニングを行おう。

### サポートメカの選び方

15話で登場するサポートメカは、その時点でバーンの能力値の中で、どれが一番高いかで変わる。その対応は下のとおり。バーンの能力値は本部で変更可能だが、14、15話には本部画面がない。13話が始まる前に調整しておくこと。

| | |
|---|---|
| 攻撃 | ハウンド(パワードバーンガーン) |
| 命中 | グリフ(ウィングバーンガーン) |
| 防御 | イッカク(ドリルバーンガーン) |

### 2つのルートはどちらがお得?

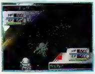
中盤、選択によりマイトガインルート(MG)とゴルドランルート(GD)に分かれるが、すぐに合流できるので好みで選んでOK。発生するサブシナリオが変わるが、メインストーリーには影響しない。



◀それぞれの原作のラストバトルが描かれるのだ。

### リアル系シナリオでの注意

リアル系ロボットの登場はそれぞれ1話限り。戦闘ではキリコやクリンを操ることになるが、アイテムが使えなくなるので注意。その場限りの参戦なので、レベルアップなどは考えなくていいぞ。



◀基本的に強いので、まず負けることはない。

| | |
|---|---|
| 第1話 | 勇者降臨! |
| 第2話 | 勇者の使命 |
| 第3話 | 瞬兵と勇太 |
| 第4話 | 森よ、よみがえれ! |
| 第5話 | 勇者は小学生 |
| 第6話 | 幽霊船の秘密 |
| 第7話 | 嵐を呼ぶ勇者 |
| 第8話 | 恐竜墓場 |
| 第9話 | 危険な眠り |
| 第10話 | 狙われた臨海工業都市 |
| 第11話 | 昆虫大パニック |
| 第12話 | ダグオン集結! |
| 第13話 | 希望が闇に染まるとき |
| 第14話 | 自分の中の敵 |
| 第15話 | 新たなる力 |
| 第16話 | 狙われた古代遺跡 |
| 第17話 | 地球の歌 |
| 第18話 | 黄金の勇者登場 |
| 第19話 | 秘められた伝説 |
| 第20話 | インターミッション |

ヌーベルトキオへ行かない

| | |
|---|---|
| 第21話〔GD〕 | パワーストーンを求めて |
| 第22話〔GD〕 | 宇宙からのメッセージ |

ヌーベルトキオへ行く

| | |
|---|---|
| 第21話〔MG〕 | 世界征服作戦 |
| 第22話〔MG〕 | 絶望からの脱出 |

| | |
|---|---|
| 第23話 | 迷い |
| 第24話 | 本当に大切なもの |
| 第25話 | 帰還 |
| 第26話 | 人工島での決戦! |
| 第27話 | 現れし絶望の影 |
| 第28話 | 菜々子 |
| 第29話 | 勇気ある者 |
| 第30話 | 希望の翼 |
| 第31話 | 聖なる歌声 |
| 第32話 | 恐怖の洗脳ウイルス |
| 第33話 | 勇気と希望 |
| 第34話 | 勇者の休日 |
| 第35話 | 大脱走を阻止せよ! |
| 第36話 | 機械都市SOS! |
| 第37話 | ビッグマザー |
| 第38話 | 氷結都市 |
| 第39話 | 火山島、危機一髪! |
| 第40話 | 出現! デビルの塔 |
| 第41話 | マイナスの嵐 |
| 第42話 | 大切な人のために |
| 第43話 | 掟破りの新勇者! |
| 第44話 | 地球人精神浄化計画 |
| 第45話 | 再会の時 |
| 第46話 | 月の世界へ |
| 第47話 | それぞれの決戦! |
| 最終話 | 君のそばに |

## サブシナリオ

VARS本部には各勇者の部屋が用意されており、そこを訪れることで様々な会話を楽しむことができる。このとき、条件によっては、その勇者に関連したサブシナリオが発生する場合があるのだ。ここではそのサブシナリオの発生条件を完全紹介。サブシナリオでしか登場しないキャラも多いので、できるだけプレイしておきたい。なお、発生期間(16話~20話)というのは、メインシナリオの16話クリア後から、20話を始めるまでの間という意味。発生場所の略語については欄外を参照しよう。

| タイトル | 発生期間/発生場所/発生条件 | 内容 |
|---|---|---|
| おかえりエクスカイザー | 3話~6話/EX | コウタの前に突如現れたホーンカイスト。間一髪のその瞬間、エクスカイザーが駆けつける! |
| 古代遺跡で大発見! | 3話~5話/BG | 古代の宝が眠るという遺跡を、ガイスターたちが襲撃。果たして、遺跡に眠る宝とは……? |
| 影の刑事 | 12話~16話/JD | 謎のロボットが暴れているという通報を受け、現場に向かう勇太たち。そこで見たものは……。 |
| 激闘! シャドウ丸 | 12話~16話/JD/「影の刑事」をクリアしていること | 記憶の消去を恐れて暴れまわるカゲロウに、アビスガードたちが襲いかかる!! |
| ただ今、特訓中! | 6話~13話/EX | 特訓中のガイスターたちを発見したエクスカイザー。果たしてその特訓の成果は……? |
| お母さんは宝物 | 5話~7話/BG | 母親を宝物と勘違いしたガイスターたちが、瞬兵の母、薫を誘拐した! |
| おじいちゃんと一緒 | 7話~9話/BG | 久しぶりにおじいちゃんと散歩に出かけた瞬兵。そこへ蛍をさらおうとしたブッチョを見かけ……。 |
| ガンバレお父さん! | 9話~11話/BG | ガイスターの次の狙いはビジネスマン。そのターゲットは、瞬兵のお父さんだった!? |
| 昆虫大パニック、再び? | 12話~13話/BG | 子どもたちの間で大流行の奇妙なペット。しかしそれは、宇宙イモ虫のザムザだった! |
| ペット誘拐事件 | 12話~13話/BG/「昆虫大パニック、再び?」をクリアしていること | ガイスターのさらなる狙いはペット。コウタのマリオ、勇太のうるにゃんまでもがさらわれ……。 |
| バトリング | 15話~22話/BG | 惑星ウドでの瞬兵の体験を基に、バトリングを再現したシミュレーションマシンが開発された! |
| 決戦! 海浜ドーム | 16話~20話/DG | ライが受け取った正体不明の果たし状。待ち合わせ場所に現れたのは……!? |
| トラ・トラ・トラ | 17話~20話/JD | 突如現れたレッドロンを迎え撃つため、ビルドチームはついに合体してスーパービルドタイガーに。 |
| 恋せよ乙女! | 18話~22話/GD | パワーストーン探索中のタクヤたちの前に、シャランラに追われるワルターが助けを求めてきた!? |
| 大地の勇者 | 17話~20話/DA | 星史の下を訪れた瞬兵に、星史は恐竜墓場で起こった、大地の勇者にまつわる出来事を語る……。 |
| 勇者の秘密に迫れ! | 25話~27話/MG | 舞人を訪ねてきた瞬兵に、浜田君が勇者特急隊の解説をしてくれることに……。 |
| 巨大カボチャの襲来! | 25話~27話/MG | 女盗賊カトリーヌビトンが、巨大カボチャで暴れまわっている! 勇者特急隊、出撃!! |
| ブラックガイン | 25話~27話/MG/マイトガインルートを通っていること | ガインの超AIをコピーしたブラックガインが出現!! 舞人たちは迎撃にでるが……!? |
| ブラック VS ガイン | 25話~27話/MG/マイトガインルートを通っていること | ブッラクガインが悪の心に乗っ取られた!! ブラックガインは正義の心を取り戻せるか!? |
| さらばやさしき日々よ | 25話~41話/BG | ひろみが発見した古いデータ。そこには、ある惑星の独立に関するデータが残されていた……。 |
| 宇宙の彼方より | 25話~41話/DG | エンの部屋を訪れた瞬兵は、彼からライアンとガンキッドにまつわる話を聞く……。 |
| サリーのアルバイト物語 | 27話~29話/MG | 吉永サリーとアルバイト探しに行った瞬兵に敵が襲いかかる。それを助けたのはなんと……。 |
| 爆笑・ロボット漫才!! | 29話~30話/MG | バトルボンバー&ガードダイバーの爆笑漫才。なぜか、その席にガイスターがいて……。 |
| 壮絶! 女の戦い!! | 27話~41話/GD/ゴルドランルートを通っていること | ブレイブサーガNo.1美女の座をかけ、思い込んだら一直線の、3人の女の戦いが始まる! |
| 大爆発を阻止せよ! | 27話~30話/FB | 火鳥らとパトロールに出かけた瞬兵。そこで爆弾を仕掛けようとするシュラとゾルに出会う! |
| 忍者! | 35話~41話/JD | 脱獄犯の調査をするシャドウ丸とシャドウリュウ。瞬兵や勇太も調査に乗り出すが……。 |
| 騎士と勇者 | 43話~46話/BG | ひろみが発見した不思議なデータ。そこには、惑星アーストで活躍するジョルディの記録が。 |
| 宇宙海賊VS宇宙海賊 | 43話~44話/GD | 宇宙海賊イーターは、同じ宇宙海賊を名乗るガイスターに戦いを挑む! |
| 対決! レッドガイスト | 45話~46話/DG | ヤンチャーのもとを訪れた瞬兵。彼は、ヤンチャーからレッドガイストとの戦いの話を聞く。 |
| VARS決勝戦 | 46話~48話/BG | 瞬兵の心残りだった出来事、VARSの決勝戦が再開。瞬兵と洋の一騎討ちが始まる! |

発生場所略語対応:BG(バーンガーン)、EX(エクスカイザー)、FB(ファイバード)、DA(ダ・ガーン)、MG(マイトガイン)、JD(ジェイデッカー)、GD(ゴルドラン)、DG(ダグオン)。それぞれの部屋に行けばOK(バーンガーンは司令室)。

# 仲間たちの能力を知り正義の力を有効に使え!

# 勇者の実力

膨大な数の勇者が登場する『ブレイブサーガ』では、出撃させるキャラの選択も迷うところ。彼らの力を有効に使うためにも、それぞれの能力を把握して、活躍させる場面を考えていこう！

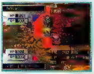
パーティユニットとして仲間になるすべての勇者を、ここに公開！　各ステージの出撃キャラ選択では、この表の能力データも参考にしてみてほしい。出撃キャラがある程度決まっているステージでこそ、全体のバランスを考えた勇者の選択が必要になってくるぞ。



▶レベルアップによって成長する、攻撃、防御、命中率のパラメータは、出撃キャラの選択画面でしっかりチェックしよう。

## 移動距離・待ち時間

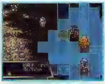
この2つは、レベルアップによって成長することのないパラメータ。待ち時間は1回行動してから次に順番が回ってくるまでの基準で、これが小さいユニットほど多く行動できることになる。移動力も、1つの違いが大きく影響するものなので、しっかりチェックしておこう。



◀シャドウ丸やカゲロウなどは、連続で行動できる場合すらある。

## 特殊能力

飛行能力、回復能力を持っている勇者もいる。飛行能力は、地形による移動力の制限を受けない能力。また、崖や建物などの飛行タイプしか入ることのできない地形もあるぞ。マップ全体が移動しにくい地形になっているステージでは、彼らの使い方が重要。回復は、EPを消費して仲間のHPを回復する能力だ。



▲湾岸コンビナートや夢の島は、飛行タイプの使い方が重要になるマップだ。

## 強い属性・弱い属性

攻撃に対する耐性。反撃が強力なボスキャラを相手にするときは、まずその攻撃に強い耐性をもつキャラで攻撃していくなど、敵の攻撃の属性を考慮しながら、有効に使っていこう。もちろん、敵の防御属性と自分の攻撃の属性についても、常に気を配っておきたいもの。



◀敵の属性や反撃技は、パラメータ画面で確認することができる。

## 全勇者データリスト

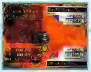
リアル系のユニットは、各登場話のみの参戦で、パーティには入りません。また、強い属性の欄で赤文字で表記されているもの（1つのみ）は、特に強い属性です。

| 所属 | 名称 | 移動距離 | 待ち時間 | 特殊能力 | 強い属性 | 弱い属性 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| バーンガーン | バーン | 3 | 204 | | | |
| | バーンガーン | 4 | 199 | | 対人 | |
| | スペリオン | 5 | 205 | 飛行 | 精神 | |
| | マッハスペリオン | 5 | 200 | 飛行 | 対人、精神 | |
| | グレートバーンガーン | 4 | 215 | 飛行 | 対人、精神 | |
| エクスカイザー | キングエクスカイザー | 3 | 225 | | ビーム | |
| | ドラゴンカイザー | 4 | 179 | | ビーム | |
| | グレートエクスカイザー | 4 | 226 | | ビーム | |
| | ゴッドマックス | 3 | 206 | | ビーム | |
| | ウルトラレイカー | 4 | 223 | | ビーム | |
| ファイバード | 武装ファイバード | 3 | 181 | | 熱 | 冷気 |
| | ジェット合体グランバード | 4 | 173 | 飛行 | 熱 | 冷気 |
| | グレートファイバード | 3 | 195 | 飛行 | 熱 | 冷気 |
| | ガーディオン | 4 | 228 | 回復 | | |
| | スーパーガーディオン | 4 | 216 | 飛行、回復 | 打撃 | |
| | サンダーバロン | 4 | 205 | | 電撃 | |
| ダ・ガーン | ダ・ガーンX | 3 | 220 | | | |
| | ガ・オーン | 4 | 224 | | | |
| | グレートダ・ガーンGX | 4 | 215 | 飛行 | | |
| | ペガサスセイバー | 5 | 195 | 飛行 | | |
| | ランドバイソン | 3 | 229 | | | |
| | セブンチェンジャー | 4 | 214 | 飛行 | | 精神 |
| マイトガイン | マイトガイン | 4 | 226 | | | 対人 |
| | マイトカイザー | 4 | 207 | 飛行 | | 対人 |
| | グレートマイトガイン | 4 | 220 | 飛行 | | 対人 |
| | バトルボンバー | 4 | 229 | | 対人、精神 | 電撃 |
| | ガードダイバー | 3 | 199 | 回復 | 対人、精神 | 電撃 |
| | 轟龍 | 5 | 215 | 飛行 | 打撃 | 対人 |
| | 飛龍 | 4 | 219 | 飛行 | | 対人 |
| | ブラックマイトガイン | 3 | 226 | | 対人 | 電撃 |
| ジェイデッカー | デッカード | 4 | 210 | | 対人 | 電撃 |
| | ジェイデッカー | 4 | 215 | 飛行 | 対人 | 電撃 |
| | デューク | 4 | 210 | 回復 | 対人 | 電撃 |
| | デュークファイヤー | 4 | 216 | 回復 | 対人 | 電撃 |
| | ファイヤージェイデッカー | 4 | 217 | 飛行 | 対人 | 電撃 |
| | マクレーン | 3 | 230 | | 対人 | 電撃 |
| | パワージョー | 4 | 215 | | 対人 | 電撃 |
| | ダンプソン | 3 | 236 | | 対人 | 電撃 |
| | ドリルボーイ | 4 | 223 | | 対人 | 電撃 |
| | スーパービルドタイガー | 3 | 229 | 飛行 | 対人 | 電撃 |
| | シャドウ丸 | 7 | 118 | | 対人 | 電撃 |
| | ガンマックス | 4 | 168 | | 対人 | 電撃 |
| | カゲロウ | 7 | 120 | | 対人 | 電撃 |
| ゴルドラン | ゴルドラン | 4 | 214 | | | |
| | スカイゴルドラン | 4 | 181 | 飛行 | | |
| | レオンカイザー | 4 | 200 | | | |
| | グレートゴルドラン | 4 | 189 | 飛行 | | |
| | ゴッドシルバリオン | 4 | 213 | 飛行 | | |
| | アドベンジャー | 3 | 234 | | | 刃、熱 |
| | キャプテンシャーク | 4 | 196 | | 冷気 | 熱 |
| | ウサリンMkⅡ | 3 | 232 | 飛行 | | 対人 |
| ダグオン | ダグファイヤー | 4 | 199 | | 熱 | 対人 |
| | ファイヤーダグオン | 4 | 211 | 飛行 | 熱 | |
| | パワーダグオン | 3 | 230 | | 打撃、刃、熱 | |
| | スーパーファイヤーダグオン | 4 | 228 | 飛行 | 熱 | |
| | ダグターボ | 4 | 197 | | | 対人 |
| | ダグアーマー | 4 | 208 | | 打撃 | 対人 |
| | ダグウイング | 4 | 189 | 飛行 | 冷気 | 対人 |
| | ダグドリル | 4 | 224 | | 打撃 | 対人 |
| | スーパーライナーダグオン | 4 | 215 | | | 対人 |
| | ダグシャドー | 7 | 145 | | 冷気、精神 | 対人 |
| | シャドーダグオン | 6 | 160 | | 冷気、精神 | |
| | ダグサンダー | 4 | 177 | | 電撃 | |
| | サンダーダグオン | 4 | 186 | | 電撃 | |
| | 宇宙剣士ライアン | 3 | 191 | | 刃 | ビーム |
| | ガンキッド | 4 | 203 | | | |
| リアル系 | ダグラム | 4 | 125 | | | |
| | クラブガンナー | 3 | 187 | | | |
| | スコープドッグ | 4 | 205 | | | |
| | ブルーティッシュドッグ | 4 | 209 | | | |
| | ガリアン | 4 | 198 | | | |
| | 人馬兵プロマキス（瞬兵用） | 4 | 217 | | | 刃 |
| | 人馬兵プロマキス（ヒルムカ用） | 4 | 207 | | | 刃 |
| | 飛行兵ウインガル | 5 | 214 | 飛行 | | 刃 |
| | スコープドッグ（瞬兵用） | 4 | 205 | | | |

※ブラックマイトガインはマイトガインルートのみ、ウサリンMkⅡはゴルドランルートのみに登場します。
また表中の"対人"は、ガストの瘴気、シアンのショック波などの対人属性技のことです。

# 勇者の力を合わせろ!! コンビネーションアタック公開!!

2体の勇者が協力することで可能になる合体攻撃は、超威力の必殺技だ。この技を使うためには、その技を使う勇者と、協力するパートナーが隣接していることが条件。どの技も強力なだけにＥＰ消費も大きいので、エネルギー残量には注意しておこう。いざというときにＥＰが足りないなんてことのないように、合体技を使いたい勇者は応戦の設定も防御かＥＰ消費が０のものを。



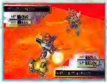
▲合体攻撃は、攻撃選択画面では青で表示される。

## ギャザリングスラッシュ

4話から使用可能

使用キャラ: サンダーバロン

パートナー: 武装ファイバード



サンダーバロンが [illegible] がフレイムソードで一 [illegible]

## インパルスアタック

マイトガインルートの21話か、24話から使用可能

使用キャラ: マイトガイン

パートナー: マイトカイザー



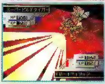
マイトカイザーの [illegible] の動 [illegible] り出 [illegible] するコンビネーションアタック。

## タイガーファング

17話から使用可能

使用キャラ: スーパービルトタイガー

パートナー: ジェイデッカー



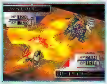
ジェイデッカーの [illegible] ルキーを虎の口から一気に放つ技だ！

## プラズマストライク

33話から使用可能

使用キャラ: マッハスペリオン

パートナー: バーンガーン



バーンガーンのサ [illegible] 炎で包み [illegible] ダメージを与える。

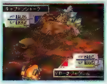
## HIギャラクティカ

ハイパーギャラクティカバスター

43話から使用可能

使用キャラ: キャプテンシャーク

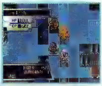
パートナー: アドベンジャー



アドベンジャーが [illegible] のキャノン [illegible] 敵を攻撃する。

# 勇者のタイプ別能力を分析する!!

戦闘では、攻撃力の高い勇者がメインで攻撃しながら、素早い勇者がフォローにまわるなど、それぞれの能力をうまく組み合わせて使っていきたい。そのためにも、一部の勇者だけではなく、各タイプをバランスよく育てて出撃させることが重要だぞ。左ページのデータも参考に、戦略的なチーム作りを心がけていこう。



◀無計画に育てずに、勇者の特性を考慮して育てよう

## 仲間を助けろ！　回復能力を持つ勇者

回復能力を持つ勇者は右の２体とガードダイバー、デュークだけ。レベルが上がれば回復量も増えるので、しっかり成長させておきたいところだ。役に立つぞ。




## 一撃必殺！　攻撃力の高い勇者

主人公系の勇者は、ほとんど攻撃力が高い。アドベンジャーのように強力な技をたくさん持っている勇者は、ＥＰ消費量に気をつけながら場面に応じて使い分けていきたい。




## スピードで攻めろ！　素早い勇者

ペガサスセイバー、マッハスペリオンなどは、移動力が高いうえに飛行タイプなので、重宝する。ただし、素早い勇者は防御力が低い傾向にあるので注意するように。




## 隠れた勇者たちを仲間にしよう!!

条件を満たすと仲間にできる勇者（？なキャラもいる）たち。彼らを仲間にすれば、正義の力もより強化することができるだろう！

### もう一人の忍者刑事

サブシナリオ第４話の「激闘！シャドウ丸」を、カゲロウが生き残った状態でクリアすれば、17話で仲間になるぞ。



◀シャドウ丸開発の際に消えた、悲劇の勇者だった




### どちらを選ぶ？ ブラックマイトガインorウサリンMkⅡ

20話の選択によって、ゴルドランルートなら、22話でウサリンMkⅡ。マイトガインルートではサブナリオ18話でブラックガインが仲間になるのだ！




◀原作では悲劇のキャラだったが、サブ18話で倒されずにクリアすれば仲間に。

▶ゴルドランルートで自動的に仲間に。見かけはこんなだけど、技は強力だ！



歴代勇者集結の舞台裏を探れ!!

# 勇者たちの声

勇者シリーズをゲーム上に集結させた仕掛け人たちが、その熱い思いを語る。単なるキャラクターにとどまらない本物のストーリー、本物の新勇者を作り上げた制作者3人の本音をお届けしよう。



## 新勇者バーンガーンが誕生するまで

── まずは主題である「バーンガーン」が生まれた経緯から教えてください。

早坂：どうしても主人公を傍観者にしたくないっていうのが最初にありまして。企画当初から一番大切だと思っていたのは、勇者シリーズは子どもが主人公っていうところですよね。子どもとロボットの友情を純粋に感じてもらうためには、余分な障害は取り除かなければならないというのがありました。例えば「あなたは舞人です」って言われても、原作を知らなかったり、ファンでなければ舞人にはなりきれなくて、見てるだけになってしまいます。主人公に感情移入してもらうためにも、新しいシリーズをゲーム上で作ろうということになったわけです。また、ユーザーの分身である瞬兵が勇太や舞人としゃべるとうれしいじゃないですか。それが出発点です。

## ガオガイガーが『ブレイブ』に登場しない理由は?

── 発表当初からリアル系のキャラも入っていましたが、ああいった形(スポット参戦)になったのは?

早坂：初めはどうするんだって感じでしたね。リアル系と勇者系の垣根を取り払うのも楽しいとは思いますが、世界観を壊さないように、割り切った形での参戦になりました。瞬兵には何か覚えて帰ってきてもらえばいいかなという感じで、現在の形(※1)になりました。

── 参戦といえば、ガオガイガーについても…?

早坂：そうくると思った……(苦笑)。ガオガイガーもあれだけ盛り上がってるんで、入れたいっていうのはありましたが、たとえば隠しキャラで入れたとしても、活躍が少なくなってしまいます。それにガオガイガーのカラーって他の勇者シリーズとは違いすぎると思ったんです。『ブレイブサーガ』に入れるとバーンガーンの世界観もガオガイガーの世界観も壊してしまう恐れがありました。で、中途半端に出すのは控えたほうがいいだろうと。そのかわり、ガオガイガーは別に1本の作品(※2)で勝負する。それが最終結論ですね。だからどこを探しても出ませんと(笑)。シナリオの伏線とかウサリンMkⅡ(※3)といった遊びの要素はたくさんありますが。

## 12話、20話の連続ムービーはファン必見!!

── ムービーも贅沢につかってますよね。

早坂：ムービーは29分入ってます。

喜久川：これでも削ったモノも多いんですが。

早坂：容量は本当にもうギリギリまで使ってます。

喜久川：あと30秒ぐらい入りますって場合は、そのたびに新しいサンプルロムを作ってましたね。

── ムービーでカットされたのはどのへんですか?

早坂：泣きたくなるくらいありました。

頓宮：ダグオン系のムービーは充実していますね。

早坂：ないのはダグテクター(※4)ぐらいです。

── 12話のムービー(※5)はすごいですね。

頓宮：オーッと思いますよね。見てる間にシナリオは忘れちゃいますけれど(笑)。

早坂：20話(※6)も忘れるね。

喜久川：マイトガインなんか最初、見栄切りが入ってなかったのに。

早坂：顔のアップとメッセージだけだったんですが、最後の最後でムービーを入れることになりました。それに、歌(※7)を入れるか入れないかも…。

頓宮：1カ月ぐらい悩んでましたよね。みなさん堪能してください。

## バーン役の中田さんの気合いの入り方がスゴイ

喜久川：量だったら、声も負けてないですね。最初にリストアップした声、ムービー、ユニットの数、本当にCD1枚に入るのかって、そこから出発しました。技だけでもすごい量でしたね。

早坂：声の収録は泊まり込みで、台本が重かったんでスタジオには宅急便で送ったんですよ。スタジオに声優さんたちを集めて、はいエクスカイザーチームってぐあいに音響監督の千葉耕一さんが言って。みんな、覚えてるんもんだねぇって感心してました。

── 初期のシリーズの声でも、声優さんはちゃんと覚えてるんですね。



### 早坂憲洋氏(はやさか のりひろ)

(株)タカラ　CS事業部主任　企画原案、「勇者聖戦バーンガーン」の設定全般を担当。別名「開発&解説勇者ハヤバーン」。



### 頓宮勝弘氏(とんぐう かつひろ)

(株)バンドラボックス　ディレクション部課長　制作全般のディレクション担当。この作品以外にも多くの大作を手がけた。



### 喜久川 馨氏(さくかわ かおる)

(株)バンドラボックス　デザイン部課長　設定・グラフィック担当。過去アニメーターとして多くのアニメ作品に関わった。

## CHECK POINT

### さらに理解を深めるために

※1：リアルシリーズの登場ストーリーでは、戦うことに迷いを抱いた瞬兵が、精神体となって異世界へ旅し、彼らとの出会いによって成長していく過程が描かれている。

※2：99年春にタカラから発売予定の『勇者王ガオガイガー　―BLOCKADED NUMBERS―』。ちなみに『ブレイブサーガ』の続編を作るとしたら、GGGも必ず登場させたいとのこと。そのためにも、まずはみんなで『ブレイブサーガ』をプレイすべし!

※3：ゴルドランルートで仲間になる、かわいいウサギの姿をしたロボット。武器改造で使えるようになるGピコピコハンマーのセリフ&アニメは必見。

※4：ダグオンのメンバーたちが、ロボットに"融合合体"する前に変身する、等身大ヒーローの姿。

※5：ダグオンが本格的に仲間になる12話では、メンバー全員の合体ムービーが連続で流れる。全部見ていると、本気でその前までのシナリオの流れを忘れるほど長い(笑)。



▲※3：「光になれ～ですわ～」のセリフに、演出も完璧。

# 大人も泣ける90年代の傑作ロボットアニメ「勇者シリーズ」を知ってほしい

早坂：声優さんに教えられることも多かったですよ。「ボクは"オレ"って使ってなかったんですけど」、なんてつっ込みもありました。一番とまどってたのは、キリコの郷田さんとか。それに輪をかけてとまどってたのはバーンガーンのチーム。まったく初めての収録でしたから。だからこそバーンガーンのキャストはすごく気合い入ってました。バーン役の中田譲治さんは自分でダメ出ししてましたから。自動ダメ出しシステムって呼んでましたが(笑)。バーンは中田さんにお願いしてよかったですね。本当にかっこいいですよ。話が進むと、中田さんのバーンも変わっていくんですよ。瞬兵なしでは生きていけないって感じで、最終回では放っておいてもすごく入り込んでましたから。

頓宮：涙が出てましたよね。

## 制作を手がけたバンドラボックスはゴルドランびいき？

――容量の関係で削ったサブシナリオなども？

早坂：当初、サブシナリオは70本あったんですが。

頓宮：削ったというよりは、各話の密度を上げたんです。最初は短いモノをたくさん入れようとしてたんですが、サブでもエピソードが語れないと、入れる意味がないだろうということで、まとめました。

早坂：バンドラさんではゴルドランが異常に人気がありまして。マイトガインやジェイデッカーのほうが人気があるって言っているのに、ワルターがガンガン出てくるんですよ、サブシナリオで。ワルターだけで5～6話ありましたね。

頓宮：作りやすいんですよ。ゴルドランのキャラは。

喜久川：個性が強くて動かしやすいから、ついついそっちに走ってしまって(※8)。別にゴルドランだけをひいきしているわけではないんですが。

頓宮：マイトガインも多いですよ。

早坂：他にもVARS基地にトラ部屋とか新幹線部屋(※9)があるとか、ライオン勢ぞろいとか。敵は出ないで、消防車キャラで火事を消すとか、そういうのも泣く泣くけずりました。

――プレイヤーへのアドバイスなどお願いします。

早坂：好きなキャラクターを育ててほしいです。そうしていけば必ず解けるはずです。隠し要素的なものでは、ウサリンMkⅡとかブラックマイトガイン。あと、見つけてほしいのは、各話の途中に入るアイキャッチでここだけしか出ないもの(※10)もあります。これはライブラリーでも見られないので、見逃さないでほしいです。

頓宮：それと武器改造をどんどんやってほしい。変化しない武器はないですから。名前が淡泊なものもありますが(笑)。

喜久川：必殺技の演出はテレビのものをがんばって再現したんで、その作品が好きな人は「おおっ」と言ってくれると思いますよ。

頓宮：がんばって全員のクリティカルも見てほしいですね。動きがぜんぜん違いますから。

喜久川：敵もけっこう笑えるのが多いですよ。

頓宮：あとは、全員倒されてみてください。ガッツ(※11)がありますから。ガッツシステム専用に声も収録してありますし。

## 勇者シリーズは絶対に大人でも楽しめるものです

――最後に読者にメッセージをお願いします。

喜久川：ロボットや勇者たちを、いかにかっこよく見せるかというところにこだわりました。いろいろな制限がある中でも、かなりかっこよく見せることができたんじゃないかと思います。スタッフも作っているうちに、どんどん勇者シリーズのファンになっていって、ノリが出てきたことが高じて突っ走った部分もありますし。細かい部分を見てプレイしてくれるとうれしいですね。

頓宮：キャラクターのゲームって多いですけれど、全48話のなかで動きを全部見せてあげて、そのときのキャラクターの感情とかをわかるようにしたらおもしろいだろうと、いろいろ試みました。キャラの動きにもこだわってます。そのためにスタッフの何人かが家に帰らなかったとかありましたが。クリティカルとかその場面でしか見ることのできない画面もありますので楽しんでください。

早坂：勇者シリーズのファンのかた、そうでないかた。新作としてのバーンガーンもありますし、90年代のロボットアニメの集大成というか、こういうシリーズがあったというのを考えながら、瞬兵になってプレイしてもらえればいいですね。勇者シリーズはおもしろかったですよ。実際に泣いちゃったシーンもありますし。もう30歳にもなって泣いちゃうなんて。勇者シリーズってやっぱり大人でも楽しめるものだと思います。シリーズに関わったスタッフの思いがこのディスクの中にどんどん詰め込まれて、こうなっちゃってます。ストーリーと離れた設定の部分もいろいろあるので、ライブラリーも楽しんでください。ファンにはたまらない情報が詰まっているはずですから。



キミの勇気をバーンにチャージしよう!!

※6：20話の「インターミッション」では、全シリーズが出そろったということで、それぞれの紹介として、そこまでに登場しているほぼすべての勇者の合体ムービーが次々に流れる。これも長いが、それでもスタートボタンに手をかけないのが真の勇者ファンだろう。



▲※7：「銀の翼にのぞみをのせて…」これが噂のマイトガイン！

※7：マイトガイン・グレートマイトガインの合体シーンに流れる熱いテーマソング「レッツ！マイトガイン」「グレートダッシュ！」のこと。主役のバーンですら、合体シーンのバックはBGMだけなのに。

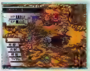
※8：会話シーンでタクヤたち3人が声入りで笑うリアクションまで入っているのもそのなごりとか。

※9：新幹線や消防車が勇者の変形前のメカやモチーフになっている。「各原作で新幹線は何台でるか？」なんていうカルトクイズも企画にあがっていて、それぞれの台数も数えてあったそうだ。

※10：第25話「帰還」で見られる、愛美と恋人マサトの昔の写真のアイキャッチ。セピア色の写真には、愛美が本編では決して見せない「女の子の顔」で写っている。

※11：「ガッツシステム」は勇者ユニットが力尽きても、一定の確率で気合いで復活するシステムのこと。それぞれ専用のセリフが用意されているぞ。

（2時間以上にわたり、上記以外では主題歌のこと、各シリーズの見どころなどを語ってもらったけれど、掲載しているのはその一部。掲載できなかった事柄は、みなさんが『ブレイブサーガ』をプレイして感じとってください！）



▲※9：さて、この画面にドリルメカは何台含まれているでしょう？




# マール王国の人形姫



## 攻略スタート

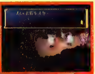
『マール』の攻略第1回目の今回は、ストーリー序盤をフローチャート攻略、基本ポイントと人形のデータも紹介。さらにプレゼントキャンペーンと情報コーナーもお見逃しなく!

**マール王国の人形姫**

発売中 RPG ▸¥5,800 ▸日本一ソフトウェア ▸MC(1ブロック)

## ストーリー序盤を完全フローチャート攻略!!

メルヘンチックなストーリーとライトなプレイ感覚が魅力のRPG『マール王国の人形姫』。ここでは、ストーリー序盤の流れをフローチャートで紹介するとともに、つまづきやすいポイントを徹底サポート! ほかにも、効率良くゲームを進めるためのポイントをピックアップして紹介しているので、しっかりとチェックしていこう





▲◀メインストーリーを追うだけでは人形を仲間にできないこともあるので注意。






### ストーリーフローチャート

**❶ プロローグ**

▼

**❷ オレンジ村**

自宅の1階でシャルテが仲間になる。そのあと、おじいちゃんに「赤いイノチウム」を取ってきてほしいと頼まれる。

▼

**❸ 不思議の森**

カヘルとの戦闘のあとにミュージカルイベントが発生。そして森の奥へ行くとミャオの登場イベントが始まる。

▼

**❹ マザーグリーン**

「湖の恵み亭」にいる女の子から、王子さまの好物がボボという魚だと聞き出したら不思議の森へ向う。

▼

**❺ 不思議の森**

不思議の森にあるナタリ川に行くと、ボボとの戦闘になる。それに勝つと今度はニャンコたちと戦うことに。

▼

**❻ 森の洞窟**

森の洞窟の奥にエッグマン3兄弟の1人であるテルがいるので仲間にする。また、宝も3つ入手できる。

▼

### ❸ 不思議の森

最初から持っているアクセサリーをコルネットとシャルテに装備させて戦えばまず負けることはないはずだ。また、この時点では、森の洞窟やナタリ川に行く必要はない。

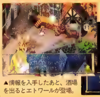
▼モンスターを仲間にして、戦闘メンバーを増やしてもOK。



▲レジェムに出会えるが、今は仲間にすることはできない。

### ❹ マザーグリーン

洋服屋の左の家にはキッドがいるので必ず仲間にしておこう。また、洋服屋の上の家では、王子さまのファンクラブに入会可能。入っておくと家のポストに会報が届くようになる。



▲情報を入手したあと、酒場を出るとエトワールが登場。

▼町やお城の人たちの話を聞いておくのも楽しいぞ。



### ❻ 森の洞窟

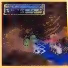
テルは、キッドが仲間になっている状態で洞窟の奥（場所は下の最短ルートを参照）に行くと登場するので、仲間にしよう。もし、ボボに勝てないという人は、森の洞窟でテルを仲間にし、レベルアップしてからナタリ川に行くといいだろう。また、この時点で遺跡の森にも行けるが、今は特にイベントは起こらないので、行かなくても問題はない。

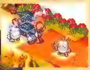
**森の洞窟MAP 最短ルート&入手アイテム**

入口→上→左→下→下→左
→テルが仲間になるポイント

㊪イラスト1
100イノチウム
回復キャンディー

▼洞窟の中の敵は、外の敵と同じぐらいの強さなので心配はない。





▲テルは数少ない遠距離キャラなので、後方から援護させよう。

### ❼ オレンジ村

ボボを手に入れて家に戻るとお料理イベントが発生。そのあと墓地に行き、クルルと一緒に地下水道へ入る。

▼

### ❽ 地下水道

地下水道を進んでいくと、出口で戦闘イベントが発生する。この戦闘に勝つと、マール城に入ることができる。

▼

### ❾ マール城

トイレで大臣のゴロンゾに見つかり、戦闘イベントに突入。そのあと、すぐにオレンジ村へ逃げ帰ることになる。

▼

### ❿ オレンジ村

コンテストに参加するためマザーグリーンへ。また、オレンジ村の掲示板を調べるとちょっとしたイベントが発生。

▼

### ⓫ マザーグリーン

ファンクラブでコンテストへの参加を申し込む。洋服屋の店主から劇場に関する話を聞いたら不思議の森へ。

▼

### ⓬ 不思議の森

赤いイノチウムがあった場所に行くとバーグの店に続く道を発見。これ以降、自由にバーグの店へ行ける。

▼

### ⓭ バーグの店

店の奥でバーグとの戦闘イベントが発生。これに勝つと奥の隠し部屋でLくんを仲間にすることができる。

▼

### ⓮ マザーグリーン

Lくんを手に入れたら、すぐにマザーグリーンへ。そしてマール城前で兵士と話して中に入れてもらう。

▼

### ⓯ マール城

イベントホールに行くとコンテストの開会式が行われ、審査開始。そしてコンテストが終了すると、次はダンスパーティが行われる。また、VSエトワール、VSミャオ・ガオ・クロウディアとの戦闘には勝つことはできない。

▼

## 8 地下水道

地下道の途中には「冥界の門」という門があるのだが（右の写真参照）、今は開くことができないので無視して問題ない。出口については、下の最短ルートを参照しよう。



▲これが「冥界の門」。この門が開けられるようになるのは、ずっとあとのことだ。



▲出口から外に出ようとすると、戦闘イベントが発生する。その前に態勢を整えておこう。

**地下水道MAP 最短ルート&入手アイテム**

入口→下→右→上→上→上→上→左→上→出口（マール城へ）

㊪回復チョコ

## 11 マザーグリーン

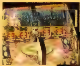
ファンクラブに入会していた場合、自宅のポストに会報が届いていて、それでコンテストのことを知ることができる。また、エトワールとのイベントでは、選択の仕方によって、ちょっとだけセリフが変わってくるぞ。



▲コンテストに申し込みをするとエトワールが現れる。このあと洋服屋で劇場の話が聞ける。

## 13 バーグの店

バーグの店の中には3つの扉（コース）があり、それぞれ敵の強さが（登場する敵が）まったく違う。オススメは上の扉、一番敵の弱い「お子様コース」だ。



▲部屋では扉の脇にある掲示板を見ると戦闘イベントが発生。



▼バーグを倒したら隠し部屋でLくんを仲間にしよう。

## 15 マール城

第一次審査前とオリビアとの戦闘後に、一番右の控え室でエトワールのイベントが発生する。このイベントを見ておかないと話が進まない。また、ゴロンゾのモンスターとの戦闘では、ビーストを真っ先に倒しておこう。



▲ビーストはマヒ咆哮が厄介なので早めに倒しておきたい。ちなみにこの戦闘は回避できない。

▼

### ⓰ オレンジ村

王子さまを救うために、ブルーキャットに渡ることに。まずはマザーグリーンにいる船長のところへ向かう。

▼

### ⓱ マザーグリーン

船長の家（町の入口から右にある家）に行き、船長と話をすると、カヘルを取ってきてほしいと頼まれる。

▼

### ⓲ 不思議の森

ナタリ川に行き、出現するカヘルを倒して、シナリオアイテム「カヘル」を入手する。

▼

### ⓳ バーグの店

マザーグリーンで情報収集後、バーグを倒してカヘルハンバーグを入手する。

▼

### ⓴ オレンジ村

オレンジ村のアルフレッドの家に行き、そのあと墓地に行くとコロが仲間になる。

▼

### ㉑ マザーグリーン

マザーグリーンに行くとイベントが発生。ブルーキャットに行くことができるように。

▼

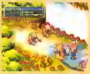
### ㉒ ブルーキャット

ブルーキャットで大賢者の塔や猫目石採掘場などの話を一通り聞いたら、大賢者の塔へ向かう。

つづく

## 18 不思議の森

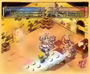
ボボのときと違って、カヘルを入手するときに戦闘イベントは起こらない。ランダムエンカウントで出現するカヘルを倒して入手しなければならないのだ。その直後、ニャンコたちとの戦闘になるが、この時点のコルネットたちなら楽に倒せるはず。



▲ちなみに王子さま誘拐後は、不思議の森、遺跡の森、地下水道で登場するモンスターが変わる。

## 19 バーグの店

カヘルを入手後、マザーグリーンに戻ってきたら船長の家→湖の恵み亭で、シェフについての情報を聞き出そう。そして不思議の森にあるバーグの店へ行く。店の奥で再びバーグたちと戦闘になり、勝てばカヘルハンバーグを入手できるぞ。



▲バーグたちの強さは、前回戦ったときと同じなので、負けることはないはずだ。

## 20 オレンジ村

カヘルハンバーグを入手後、オレンジ村のアルフレッドの家（お店の左にある家）に行くと、ペットのコロが死んでしまったという話が聞ける。そのあとに教会の横にある小さな墓を調べると人形に生まれ変わったコロを仲間にすることができる。



▲教会の横にあるオレンジの木が目印。これがコロの墓だ。

## CHECK! 人形たちに用意された「転生イベント」の数々

人形たちには、願いを叶えると魂が天に還り、そして生まれ変わるという「転生イベント」が用意されている。Lくん以外の人形の発生条件については、次号以降で紹介していくのでお楽しみに。



◀魂が転生しても人形はなくならないので、安心していい。



◀Lくんの転生イベントは、ダンスパーティまでゲームを進めればOK

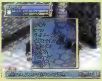


## これだけは覚えておきたい必須ポイント

ここでは、ゲームをよりスム[illegible]ーリーを[illegible]ておきた[illegible]を紹介し[illegible]とした[illegible]て絶対[illegible]なみに[illegible]の人たち[illegible]リーを楽[illegible]大切。闇[illegible]とせず[illegible]を傾けて「マール」の世界をじっくり堪能しよう。

# POINT 1 戦闘 戦闘を有利に展開するための2つのポイントを覚えておこう!

戦闘では、回復魔法が使えるキャラ（特に序盤）と直接攻撃が得意なキャラが1人ずつはいたほうがベスト（あとの1人は好みでも問題ない）。それを守りつつ、右の2つのポイントを押さえておけば完璧だ。



▲回復役としてはシャルテが最適。聖なる守りをつければ言うことなし！

### ●えんそう&ごほうびの有効な使い道

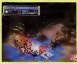
コルネットの「えんそう」は、人形の攻撃力をアップさせる。その効果はたった1ターンしかないが、非常に役立つので（特に敵が一撃で倒しにくくなる後半）積極的に使っていこう。そして感謝の気持ちがたまっても、すぐに「ごほうび」を使わずに、ボス戦や緊急時のためにとっておこう。



◀ボス戦で、いきなり「ホットケーキ」を使えば展開がかなり楽に。

### ●オートコマンドを上手に活用しよう

自分よりも弱い敵と戦うときは、オートコマンドがオススメ。戦闘中に◎を押せばキャラがオートで行動してくれる（移動と直接攻撃のみを行う）ので、戦闘が楽にこなせる。レベル上げをするときなどには利用しよう。ただし、HPが低くなっても回復魔法などを使ってくれないので注意が必要だ。



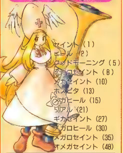
◀少し危ないかなと思ったら、すぐに自分で操作するように。

## 心強い仲間 15体の人形

コルネットが冒険の途中で仲間にできる15体の人形の各データを一挙に公開しよう。人形が覚える「まほう」・「とくしゅ」の横にある数字は、習得するレベル。表は、人形の属性と移動力、そして各パラメータの成長率（レベルアップ時のパラメータの上昇率）だ。成長率はA（高い）～E（低い）の5段階になっている。表の各項目の見方は下を参照してね。

| 属 属性 | | 移 移動力 |
|---|---|---|
| H HP | M MP | 攻 攻撃力 |
| 防 防御力 | す すばやさ | か かしこさ |

### シャルテ



セイント（1）
ヒール（2）
グッドモーニング（5）
ビガロセイント（8）
メガセイント（10）
ホスピタ（13）
メガヒール（15）
リアル（21）
ギガセイント（27）
メガロヒール（30）
メガロセイント（35）
オメガセイント（48）

| 属 聖 | | 移 3 |
|---|---|---|
| H C | M A | 攻 C |
| 防 C | す C | か B |

### Lくん



サンダー（1）
ビガロサンダー（8）
メガサンダー（15）
ミラクルバリア（19）
ギガサンダー（22）
メガロサンダー（32）
オメガサンダー（45）

| 属 雷 | | 移 2 |
|---|---|---|
| H A | M C | 攻 C |
| 防 B | す B | か B |

### テラ



メテオ（1）
スリープ（4）
メガメテオ（7）
ポイズン（9）
ビガロメテオ（12）
メガロスリープ（16）
メガロポイズン（20）
チャーム（21）
ギガメテオ（25）
メガロメテオ（30）
メガロチャーム（33）
オメガメテオ（45）
デス（52）

| 属 魔 | | 移 3 |
|---|---|---|
| H C | M A | 攻 C |
| 防 C | す B | か B |

### キッド



急進総身斬（30）

| 属 風 | | 移 3 |
|---|---|---|
| H B | M D | 攻 B |
| 防 A | す C | か C |

### ビリー



ファイア（1）
ファイアヒール（4）
ブレイブハート（8）
ビガロファイア（10）
ファイアシールド（14）
メガファイア（15）
ギガファイア（17）
メガロファイア（27）
オメガファイア（35）

| 属 炎 | | 移 3 |
|---|---|---|
| H D | M A | 攻 D |
| 防 D | す B | か A |

### テル



そら行け矢（8）
どっか行け矢（18）
乱れ撃ち（35）

| 属 地 | | 移 2 |
|---|---|---|
| H C | M D | 攻 D |
| 防 C | す A | か C |

### レジェム

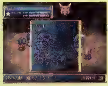


メテオ（1）
スリープ（2）
ビガロメテオ（7）
メガメテオ（13）
ポイズン（15）
ギガメテオ（18）
メガロスリープ（22）
メガロポイズン（26）
チャーム（28）
メガロメテオ（31）
メガロチャーム（33）
オメガメテオ（39）
デス（46）

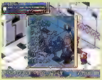
| 属 魔 | | 移 4 |
|---|---|---|
| H C | M A | 攻 D |
| 防 D | す B | か B |

## POINT 2 魔法 魔法の各系統の特性を覚えよう

攻撃魔法は、各属性の基本となる攻撃魔法（ファイア、セイントなど）があり、その上位魔法がそれぞれ5種類存在する。その5つの魔法は、「メガファイア」というように、基本魔法の前に特定の単語が付く。この単語はどの属性でも同じなので、覚えておくとどんな魔法かがすぐわかるようになるぞ（右下の表参照）。



◀魔法の系統を覚えておけば、画面下の解説を見ないでもすむ。



▶回復系などの魔法の場合は、少し違うので注意しよう。

### 攻撃魔法の系統

| 系統名 | 効果 |
|---|---|
| ―― | 頭に単語のないのは基本魔法 |
| メガ | 敵単体への中威力の攻撃魔法 |
| メガロ | 敵単体への高威力の攻撃魔法 |
| ビガロ | 敵複数への中威力の攻撃魔法 |
| ギガ | 敵複数への高威力の攻撃魔法 |
| オメガ | 敵全体への高威力の攻撃魔法 |

## POINT 3 状態異常 回復アイテムを多めに用意しよう

魔法で回復できる状態（ステータス）異常は、「どく」「ねむり」「こんらん」だけで、しかも使えるキャラが少ない。そこで、ステータス回復アイテムはできるだけ多く用意しておこう。アイテムの名前と効果は下の表を参照。



◀状態異常はどれも厄介。すぐに回復させよう



▶回復アイテムは値段が少し高いが、なくならないようにしよう。

### ステータス回復アイテム一覧

| アイテム名 | 効果 |
|---|---|
| 目覚ましミント | 眠りを覚ます（1人） |
| 目覚ましボール | 眠りを覚ます（複数） |
| 毒消しポテチ | 毒状態を回復（1人） |
| 毒消しボール | 毒状態を回復（複数） |
| マヒ消しガム | マヒ状態を回復（1人） |
| マヒ消しボール | マヒ状態を回復（複数） |
| 鎮静グミ | 混乱状態を回復（1人） |
| イチゴキッス | 石化状態を回復（1人） |
| うさぎパイ | カメ状態を回復（1人） |
| 厳しい現実 | 溥愛状態を回復（1人） |

### デューク

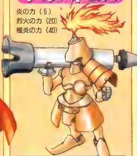
正義の刃（5）
エクスキャリバー（20）
レーヴァンティン（40）



| 属 | 水 | 移 | 3 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| H | A | M | D | 攻 | A |
| 防 | B | す | D | か | D |

### アルバトロス

炎の力（5）
烈火の力（20）
極炎の力（40）



| 属 | 炎 | 移 | 2 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| H | C | M | B | 攻 | C |
| 防 | C | す | C | か | B |

### チバ

旋風（5）
疾風（20）
烈風（40）



| 属 | 地 | 移 | 3 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| H | B | M | C | 攻 | B |
| 防 | C | す | A | か | C |

### フレール

ウインド（1）
ウインドヒール（4）
トリックウインド（8）
ビガロウインド（10）
メガウインド（12）
ウインドスピード（14）
ギガウインド（22）
メガロウインド（30）
オメガウインド（43）



| 属 | 風 | 移 | 3 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| H | B | M | B | 攻 | B |
| 防 | C | す | A | か | A |

### コロ

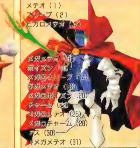
衝撃波（5）
魅惑の咆哮（22）
マヒ咆哮（30）
闇の咆哮（42）



| 属 | 雷 | 移 | 4 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| H | B | M | D | 攻 | B |
| 防 | B | す | A | か | D |

### ナイトスポーノ

メテオ（1）
スリープ（2）
ビガロメテオ（4）
メガメテオ（8）
ポイズン（10）
メガロスリープ（14）
ギガメテオ（18）
メガロポイズン（20）
チャーム（23）
メガロメテオ（25）
メガロチャーム（28）
デス（30）
オメガメテオ（31）



| 属 | 魔 | 移 | 4 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| H | A | M | A | 攻 | A |
| 防 | A | す | A | か | A |

### ケロライン

クール（1）
ビガロクール（6）
メガクール（9）
シールドブレイク（16）
ギガクール（17）
メガロクール（22）
オメガクール（29）



| 属 | 水 | 移 | 3 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| H | C | M | B | 攻 | D |
| 防 | C | す | A | か | B |

### ミカエル

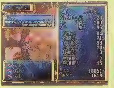
クールヒール（1）
ビガロクール（7）
クールダウン（8）
シールドブレイク（14）
ギガクール（16）
メガロクール（24）
オメガクール（29）



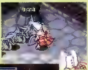
| 属 | 水 | 移 | 3 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| H | B | M | B | 攻 | C |
| 防 | B | す | B | か | A |

## POINT 4 熟練度 どんどん敵を倒して熟練度を上げよう

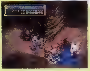
熟練度（最大値は5）はキャラのクリティカル率を現したもので、この数値が高ければ高いほどクリティカルが出やすくなる。敵を1体倒す（直接攻撃で倒しても魔法で倒しても可）と熟練値が1プラスされ、一定値に達すると熟練度が1アップするのだ。



▲熟練度（値）はメインメニューの「ステータス」で確認可能。



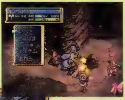
▶直接攻撃が得意なキャラを優先して、熟練度を上げていこう。



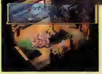
◀人形の中には熟練値が非常に重要な意味を持つキャラもいる。

## POINT 5 仲間 モンスターを仲間にする方法＆仲間の最大人数

モンスターはボス系やラストで登場するもの以外はほとんど仲間にできる。ただし、仲間にできる確率は1～10%と低いので、運と根気が必要になってくるのだ。また、人形やモンスターを仲間にできる数は32体（パーティ内16体、モンスターじじい16体）と限りがあるので、無闇にモンスターを仲間にせずに、お気に入りのものだけを入れるようにしよう。



▲人形と違って、仲間になったモンスターは倒されると復活できないので、十分に注意しよう。



◀いらないモンスターは、マザーグリーンやケロケロ村にいるモンスターコレクターに売ってしまおう。



# マール王国の人形姫 プレゼントキャンペーン

Vol.91でもお知らせしていたプレゼントキャンペーンを開催。右の『マール』グッズ10点を、合計115名のみんなにプレゼントしちゃうぞ。なお応募方法はしっかり守ってね。



3名

### 1 設定原画コピー集

▲キャラ、人形、イラスト、世界設定など項目ごとにファイルされた設定原画のコピー集（6冊セット）を3名様に！

### 2 ポスターセット

▼店頭用ポスター2種類と予約キャンペーン用ポスター1種類をセットにして20名様に。



20名

### 3 体験版



◀製品は発売されたけど、ファンならゲットしたいレアなアイテムだ。

20名

### 4 等身大ポップ



▶コルネット＆クルルの等身大の立て看板。部屋のインテリアに最適かも？

1名

### 5 サイン入りレジシート

▼コルネット役の藤野かほるさんのサイン入りのレジ用マット。机に敷いてもOKだ。

3名

### 6 レジシート



絵柄はサイン入りレジシートと同じだけど、サインはなし。でも、ど～んと20名様にプレゼント！

20名

### 7 設定資料集＆ポストカードセット



▶製品を予約した人がもらえたオリジナル設定資料集とポストカードの2つをセットにして20名様に。

20名

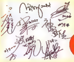
### 8 つり下げポップ



▼天井からつり下げられるように紐のついた看板。音符の中のコルネットと王子さまがポイント♥

10名

### 9 寄せ書きサイン



◀メインキャラクターたちを歌で演じてくれた声優さん8人の寄せ書きサイン色紙を2名様に。

2名

### 10 声優サイン

藤野かほる、川村万梨阿、天野由梨、森川智之、富沢美智恵、田村ゆかり、神宮寺弥生、山田美穂（敬称略）のサイン色紙をそれぞれ2名、計16名様に。

各2名

## 応募方法

製品版についている帯＆このページの左下の応募券（この2つがないと無効です）と、郵便番号・住所・氏名・年齢・欲しい商品番号（10番の声優サインについては、欲しい声優さんの名前も1人書く）を書いた紙を封筒に入れて、下のあて先まで送ってね。しめ切りは1月14日当日消印有効です（※1）。

あて先 〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
「マールプレゼントキャンペーン」係まで

※1）当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

マール
プレゼント

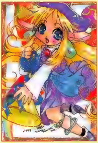


# 第7回 クルルの情報コーナー

今回もおなじみのイラスト紹介を始め、隠し人形の極秘情報やグッズ紹介など、ホットな情報をお届けしちゃうよ。

## ① イラスト紹介

みんな、いつもいつも愛のこもった素敵なイラストハガキをどうもありがとね。あたしもコルネットも、と～っても嬉しい！ そんなわけで今回は、8点のイラストハガキを紹介しちゃうよ。



▲東京都　大石竜子さん：初投稿どうもありがとう。また送ってね。




◀東京都　緋海ユキさん・ミャオってマージョリー一家の中では一番よく登場するんだよね。



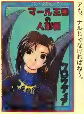
▶北海道　岡村朧弥さん：がんばって仲間にして、ゲームを楽しんでね。




▶千葉県　ひしな溜さん：手作りのバッチどうもありがとう。大切にするね。



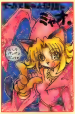

▶東京都　弥生美月さん：とってもいい感じで仕上がってるね。どうもありがとう。




◀三重県　広瀬のりあきさん：クロウディアも、ナルじゃなければね～。



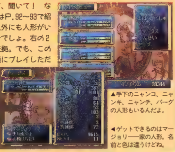
◀千葉県　こはら竜架さん：ニャン」は歌わないけど、踊り（？）は見せてくれるよ。




◀秋田県　霜月カイトさん：もうすっかりミャオの決まり文句になったね。

## ② 隠し人形を発見!

聞いて、聞いて！　なんと『マール』にはP.92～93で紹介している15体以外にも人形がいるんだよ。すごいでしょ。右の2点の写真がその証拠。でも、この隠し人形は、普通にプレイしただけでは、ぜ～ったいに手に入らないの。ゲットする方法は、次号で教えちゃうので、それまでは我慢して待っていてね。



▲手下のニャンコ、ニャンキ、ニャンチ、バーグの人形もいるんだよ。

◀ゲットできるのはマージョリー一家の人形。名前と色は違うけどね。

## ③「クルルのひみつ手帳」発売中!

ついに12月24日にDPSが作った『マール』の本「クルルのひみつ手帳」が発売になったの。みんな、もう買ってくれた？　まだの人は右のカバーが目印だから、ぜひゲットしてね♥　なんたって、いろ～んな「ひみつ」が満載なんだから。そうそう、「ひみつ」っていえば、本を買った人は一度はカバーをめくってみてね。

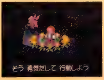





◀コルネットとエトワールの初めての出会いなんかも、バッチリわかっちゃう。

## ④ ついにCDも登場

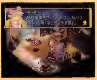
みんなゲームであたしたちの歌は聴いたよね。なんと、そのミュージカルイベントの歌&ゲーム中のBGMなどが入ったサントラCD「マール王国の人形姫　オリジナルサウンドトラック」がエイジップミュージック／キングレコードから登場するの。発売日は来年の1月22日（金）、価格は2854円（税込）だよ。あの歌をもう一度聴きたいと思っている人はゲットしてね。




▶あたしたちの美声が、いつでも聴けちゃうんだよ。やったね！

## ⑤ アンソロジーコミック

なんとCDだけじゃなくて、『マール』のアンソロジーコミックも発売されるんだよ。ゲームだけじゃなくて、コミックでもあたしたちが大活躍しちゃうわけ。この本の発売は主婦の友社、発行はメディアワークスからで、発売は3月頃を予定しているんだって。タイトル・価格など、詳しいことは、わかり次第お知らせするので楽しみに待っていてね。



▶どんなマンガが載るのか、今からと～っても楽しみだよね。

## ⑥ ハガキ募集

このコーナーでは、みんなからのイラストハガキを大募集中！　あたしやコルネットだけでなく、エトワールや王子さま、マージョリー一家や人形などなど、『マール』のキャラだったら誰でもOKだよ。どんどん描いて送ってね。それとゲームをプレイした感想、意見なんかも送ってくれると嬉しいな。あて先は下を見てね。

**あて先**
〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
「クルルの情報コーナー」係まで

※92号でクルルの指は4本といいましたが5本の間違いでした。

# またまたスクープ情報を入手!!

## 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

隠しMSの存在が新たに判明！　今回はそれをバッチリ紹介すると同時に、アムロ&シャアモードも大攻略だ。




機動戦士ガンダム
**逆襲のシャア**

| 発売中 D-STG | ▶¥6,800 ▶バンダイ ▶MC、1ブロック AC DS対応)、2P対戦可 |
|---|---|

# クワトロ・バジーナ参戦!!

## 百式の使用法 アムロモードの攻略法 シャアモードの攻略法 3大情報大公開!!



### MAN-100　百式

ティターンズから奪ったガンダムMk－Ⅱをもとにエゥーゴが開発したMS。武器は少ないが移動スピード、戦闘能力は文句ナシ。かなり強力な機体だ。

| 種類 | 操作法 | ライフル装備時 | サーベル装備時 |
|---|---|---|---|
| 1st | □ | ビームライフル | ビームサーベル |
| | R1+□ | バルカン | バルカン |
| 2nd | R1+× | クレイバズーカ | クレイバズーカ |
| | R1+○ | クレイバズーカ（拡散 | クレイバズーカ（拡散） |
| 3rd | R1+□+× | [illegible] | [illegible] |

## BATTLE MODE バトルモード

### ■百式を使うには？

百式の使用方法は意外と簡単。まずはアムロモードをクリアする。そうするとメニュー画面にシャアモードが出現するので、それもクリアするのだ。そうするとバトルモードと2PVSモードのMS選択画面に百式が現れる。



▲選択画面の一番下に百式が出現　その隣は・・？



迷いは自分を殺すことになる！

# AMURO MODE アムロモード

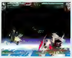
## 全ステージの攻略法&イベントの発生条件を紹介!

ステージ1～6までの、アムロモードで展開する6つの戦闘を一挙に大攻略！　さらに、各ステージに用意されているカットインイベントの発生条件も紹介だ。これさえ参考にすればエンディングも会話イベントもカンペキ！　アムロとシャアの戦いを満喫できるはずだ。

### STAGE1 大気圏突入

イベント条件：タイムが1：00～2：00の間に、メインターゲットのシャア専用ザクをつかむと発生。タイムを見極めてつかめ。

真っ先に2機の量産型ザクを撃破。シャアと1対1になったらバズーカを使って攻撃していこう。

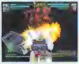

◀量産型ザクを倒してからシャアを狙え。

### STAGE2 光る宇宙

イベント条件：シャア専用ゲルググの足を破壊し、そのあとでつかむと発生。まずは敵の足を狙って攻撃しよう。

初戦の敵エルメスとの戦いでは、すべてのビットを破壊しておくのがベスト。本体への攻撃はそれからだ。第2戦の敵ゲルググが現れたらシールドで防御しながら接近！中距離をキープし、ライフルで狙っていこう。


▲ライフル、バルカン、ジャベリンを使いビットを落とせ！

▼攻撃頻度は低めだが油断は禁物！　接近は許すな。


### STAGE3 脱　出

イベント条件：自機のライフゲージが50%以下で、タイムが2：00以内にジオングをつかむと発生。わざと攻撃を受けるように！

無限に出現するリック・ドムは無視し、最初からジオングを狙っていくこと。ジオングは攻撃が高く、油断しているとライフをどんどん削られる。確実にシールドで防ぎつつ、中距離からバズーカとライフルで攻撃だ。


◀ドムは無視。ジオングに集中攻撃だ。

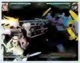
### STAGE4 隕石のあとさき

イベント条件：タイムが1：00以内にサザビーをつかむと発生。条件が簡単なので、自分で見つけられた人も多いハズ。

サザビーは多数の武器を駆使し、攻めてくる強敵。戦いが長引くとシールドが壊れ、大ピンチになるので手早く勝負をかけるのがポイントだ。ミサイルを使って動きを止めたら、ライフルで追加攻撃だ。弾切れになったら、逃げまくって時間を稼げ！


▲リ・ガズィは弾切れになりやすい。残弾は常にチェック。

### STAGE5 律　動

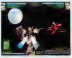

▲かなり攻撃的なヤクト・ドーガ。防御を固めよう。

初戦の敵ヤクト・ドーガは動きが速く、しかも好戦的！　間合いをとってバズーカを当てたのち、ファンネルやライフルを使って一気に勝負をかけること。第2戦のα・アジールに対しては、放出したファンネルが攻撃している最中に、バズーカやライフルを撃てば効率よくダメージが与えられるぞ。

### STAGE6 宇宙の虹

イベント条件：自機のライフゲージが50%以下で、サザビーのシールドを破壊後につかむと発生。まずシールドを狙って攻撃だ。

サザビーは驚くほどの強敵ではないので、これまでのノウハウを生かして戦えば比較的ラクに勝てるはず。ただしファンネル攻撃だけは要注意！　無理をせず確実に防御だ。サザビーを倒せば感動のエンディングに突入。


◀地道に戦っていけば勝利できるだろう

# 戦いで役立つ3つの必勝テクニックを伝授

バトルモードはもちろん、ストーリーモードや2PVSモードでもバッチリ役立つ必勝テクニックを伝授！　新型MSの百式を乗りこなすべく、1Pプレイでも存分に楽しめるバトルモードで特訓だ。

## ①「つかみ」から連続攻撃を狙え

▼つかんだ瞬間にサーベルで攻撃。敵がのけぞっている間に連続サーベル斬りを狙う。



簡単かつ確実な連続攻撃を紹介。まずサーベルを装備し、3rdウェポンゲージがMAXの状態で敵をつかむ。そして、つかんだ瞬間に◎ボタンを押してサーベルで攻撃し、そこから3rdウェポンの連続サーベル斬りにつなぐのだ。コレでバッチリ。

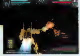
### 連続サーベル斬りにつなげ


▲ガンダムなら連続サーベル斬りのあと、さらにバルカンが決まる。一気にトドメを刺してしまおう。

## ②シールドか足を狙って攻撃



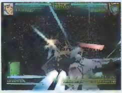
▼敵が防御不能の状態になったら勝ったも同然！


▲シールドか足を狙って攻撃するのがベストだ。

R1ボタンを押しながら△ボタンを押すと、敵のどの部分を狙うか設定できる。オススメは、やはりシールドか足だ。シールドを壊せば防御不能、足を壊せば移動スピードがダウンする。こまめに設定して確実に壊せ！

## ③避けるときはシールドを構えながら!

シールドで防御するとき、敵の弾をすべて受け止めているとシールドは簡単に壊れてしまう。よりよい避け方としては「シールドを構えつつ左右移動」。こうすると当たる弾が減り、シールドが長持ちするぞ。ぜひ活用してみよう。


◀横移動をしたほうがシールドに受けるダメージが少ない。

# CHAR MODE シャアモード

# プレイ方法を大紹介！ さらにSTAGE5までを攻略だ

シャアモードは、ゲームを進めないと出現しない隠しモードになっている。プレイ方法は、アムロモードをクリアしエンディングを見たあと、そのままモード選択画面へ。そうすれば「AMURO」の下に「CHAR」と表示されるのでそれを選べばOK。モードが出現したら必ずデータをセーブしておこう。



◀▼シャアモード専用のCGムービーもあるのだ



◀使用するMSは下に紹介した4機。性能と武器をチェックだ。

## 表の見方

MSごとに装備されている武器は異なるものの、使用時の操作方法はまったく同じ。各MSの攻撃法は下表の操作方法（A〜E）に対応しているので確認しよう。またライフルとサーベルの切り替えはR2ボタンだ。

| 種類 | 操作方法 | 攻撃 |
|---|---|---|
| 1st | □ | A |
| | R1+□ | B |
| 2nd | R1+× | C |
| | R1+○ | D |
| 3rd | R1+□+× | E |

## 使用するMSの武器&性能をチェック！

### MS-06S シャア専用ザク

移動スピードは文句ナシだが、攻撃力の面ではやや力不足。そのため数多く攻撃を当てなければ勝利はないだろう。タックルやキックはバーニアゲージを消費するので残量に気を配りながら使うこと。状況を見極めて地道に戦っていこう。

使用STAGE／1

| 種類 | 攻撃 | ライフル装備時 | サーベル装備時 |
|---|---|---|---|
| 1st | A | ザクマシンガン | ヒートホーク |
| | B | ザクバズーカ | ザクバズーカ（拡散） |
| 2nd | C | キック | ショルダーチャージ |
| | D | クラッカー（中距離） | クラッカー（近距離） |
| 3rd | E | 連続ショルダーチャージ | 連続ヒートホーク斬り |

### MS-14S シャア専用ゲルググ

バズーカなど敵の動きを止める攻撃がないため、連続攻撃を決めるのは難しい。中距離をキープし、ライフルとマシンガンで攻撃するのが戦法となるだろう。3rdウェポンはゲージがたまったらすぐに使うこと。

使用STAGE／2

| 種類 | 攻撃 | ライフル装備時 | サーベル装備時 |
|---|---|---|---|
| 1st | A | ビームライフル | ビームナギナタ |
| | B | ビームマシンガン | ビームマシンガン |
| 2nd | C | ナギナタ突き | 回転ナギナタ斬り |
| | D | ビット援護 | ビット援護 |
| 3rd | E | 連続ビット援護攻撃 | 連続ビット援護攻撃 |

### MSN-02 ジオング

攻撃力はピカイチだが、移動スピードは最低ランク。敵の動きについていけず、背後からつかまれることも多いはず。戦いでは接近戦を挑まず、中距離からビームで攻撃するのがベスト。ただ弾数が少ないのでムダ撃ちは避けよう！

使用STAGE／3

| 種類 | 攻撃 | ライフル装備時 | サーベル装備時 |
|---|---|---|---|
| 1st | A | 腕部有線式5連装ビーム砲 | パンチ |
| | B | 有線式ビーム砲（左手） | 有線式ビーム砲（左手） |
| 2nd | C | 有線式ビーム砲（遠隔攻撃） | 有線式ビーム砲（遠隔攻撃） |
| | D | 腰部メガ粒子砲 | 頭部メガ粒子砲 |
| 3rd | E | 5連装ビーム砲連続攻撃 | メガ粒子砲集中攻撃 |

### MSN-04 サザビー

機動性、装備などすべての面に優れている高性能の機体。それらを生かして戦えば、圧勝は確実だろう。ただ頼り過ぎは禁物！ ファンネルから腹部拡散メガ粒子砲やミサイルにつなぐなど、常に全力で勝負していこう。

使用STAGE／4､5､6

| 種類 | 攻撃 | ライフル装備時 | サーベル装備時 |
|---|---|---|---|
| 1st | A | ビームショットライフル | ビームサーベル |
| | B | 腹部拡散メガ粒子砲 | ダミー放出 |
| 2nd | C | ファンネル攻撃 | ビームトマホークサーベル斬り |
| | D | ミサイル | ビームトマホークサーベル投げ |
| 3rd | E | オール・レンジ攻撃 | 連続サーベル斬り |

## STAGE1 大気圏突入

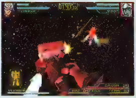
## 敵はニュータイプのアムロ、そしてガンダム! スピードを生かして逃げつつ攻撃だ



### メインターゲット ガンダム

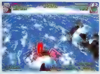
ステージ1に登場する敵はガンダムのみ　コイツを倒せばクリアとなる

敵ガンダムは強力な連続攻撃を頻繁に仕掛けてくる。その攻撃はかなり回避しづらいので、最初の一撃を喰らわないように防御を心がけながら戦うこと。攻撃するときはバズーカ→タックル→マシンガンという連続攻撃がオススメ！　動きが素早くロックオン状態でも避けられることがあるので近づいて狙うこと。



▲攻撃はロックオンした状態でないと当たらない。ムダ撃ちは避けること。

### 量産型ザクは味方！



◀ガンダムに対し果敢に挑む量産型ザク。一緒に戦ってくれる味方がいるのはなんだかウレシイー

### カットインイベントもアリ！発生条件は……

ステージ1の条件は［タイムが2：30〜3：30の間にガンダムをつかむ］。シャアモードのイベントも見所満載だ！



## STAGE2 光る宇宙

# あせりは禁物！ 確実にロックオンして仕留めろ

初戦の敵ジムとボールは下の方法を活用すれば楽勝！ 一定数を倒すと第2戦の敵としてガンダムが現れるぞ。ガンダムに対しては、離れたところからライフルで攻撃すること。ナギナタ→マシンガンという連続攻撃も効果的だ。



▲シールドを破壊してしまうのがベスト。防御されても攻撃だ。

### ■ボール&ジムの倒し方



▲左右どちらか一方に常に動きつつ、ロックオン後にライフルで攻撃！ この方法なら無傷で倒せるぞ。



**メインターゲット ガンダム**

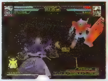
ジムとボールを一定数倒すとガンダムが出現。

**イベント発生条件** ガンダムの頭部を破壊したあとにつかむと発生。しっかりロックオンして攻撃しないと避けられるので注意！

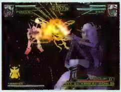
## STAGE3 脱 出

# 接近戦はかなり不利 距離をとって攻撃だ

動きが鈍いため、ガンダムに近づきすぎると振り回されて混乱しがち。常に中距離をキープし、ビーム砲で攻撃していこう。たとえ防御されても攻撃力が高いため、ガンダムのシールドの耐久度を下げることができるはずだ。弾切れになったら再チャージまで避けまくろう。



▲ジムはいくら倒しても得にはならない。ちょっと邪魔だが、無視してガンダムだけを狙おう。



◀3rdウェポンが決まれば大ダメージが与えられる。ゲージがたまったらすぐに使え。



**メインターゲット ガンダム**

ガンダムを倒せばクリア。そのほかジムも多数登場。

**イベント発生条件** 自機のライフゲージが50%以下で、ガンダムの足を破壊したあとにつかむと発生。足を狙って集中攻撃だ。

## STAGE4 隕石のあとさき

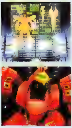
# スピードと装備で敵を圧倒してしまえ

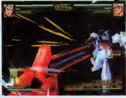


アムロの操るリ・ガズィは、ダミーやミサイルを巧みに使う強敵！ 後手に回ると大ダメージを受けるので、ファンネルや拡散メガ粒子砲を使い、こちらから積極的に攻撃していくこと。

**メインターゲット リ・ガズィ**

敵はリ・ガズィのみ。コイツを撃破すれば、ステージクリアとなる。





◀▲リ・ガズィはかなりの強敵だが、サザビーの防御力は高いので多少なら問題ないだろう。このステージのムービーは注目！

**イベント発生条件** タイムが1：30を経過する前にリ・ガズィをつかむと発生する。シールドで防御しつつ接近し、つかむのがいいだろう。

## STAGE5 律 動

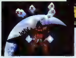
# メインターゲットはナシ！ 生き残りを考え、手堅く戦え

初戦の敵はなんと核ミサイル。戦いは✚キーで照準を動かし、目標を撃ち落とす3D・STG形式で展開するぞ。弾切れになりやすいので、よく狙って攻撃するのがポイントだ。一定数のミサイルを撃破すると、続いて第2戦の敵ジェガン部隊が現れる。この戦いではステージ2で紹介した「ボール&ジムの倒し方」が役立つぞ。それを使って切り抜けよう。ちなみにこのステージにはメインターゲット、カットインイベントは用意されていない。





▼一定数のジェガンを倒せばステージクリアとなるぞ。

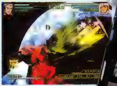


◀▲核ミサイルとの戦い。照準を動かして、素早く目標を撃ち落とすのだ。

## STAGE6 宇宙の虹

# ついに宿命の対決に ピリオドが……

いよいよ戦いは最終ステージに突入！ ここに登場する敵は、もちろんアムロが操るνガンダムだ。はたして戦いの行方は、そしてシャアモードのラストとは……。





**メインターゲット νガンダム**

登場する敵は、νガンダムの1機だけ。シャアが勝つ…っ地球は一体……

**イベント発生条件** νガンダムのシールドを破壊したあとにつかむとイベントが発生。狙いをシールドに合わせて地道に攻撃していこう。




ついに発売になった『クラッシュ・バンディクー3』。今回は前半を中心に、ゲームをさらに深く楽しむための親切攻略をお届けだ！

# 中盤まではこれで完璧！ 役立つテクを徹底解説！

| クラッシュ・バンディクー3 〜ブッとび世界一周〜 | |
|---|---|
| 発売中 ACT | ▶¥4,800 ▶SCE ▶MC(1ブロック)、PS(12ブロック)、AC(DS対応) |

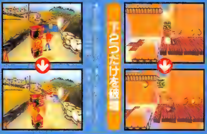
## ちょっと便利なテクを伝授

まず最初に、知っていると何かと役立つ、便利な操作テクを２つほどお教えしよう。工夫しだいでいろいろな場所に応用できるので、マスターしておいて損はないぞ。なお、攻略中にアクアクを取ったときにも、基本的かつ有効なアドバイスをたくさん聞かせてもらえる。スキップせずに、しっかりチェックしておこう。

### マスターすると便利 1 大ジャンプ



### マスターすると便利 2 狙った箱だけにスピンアタック




## 重要なシステムを総チェック！

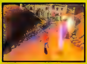
次に、『クラッシュ３』のゲーム進行に深くかかわってくる、ゲームシステムや隠し要素についても詳しく見ていくことにしよう。核となるシステム部分は前作までとほぼ同じだけれど、細かいところで『３』ならではの要素も組み込まれているので、シリーズのファンも要チェックだ。これらの情報をしっかり自分の中で整理すれば、プレイの進行具合もバッチリ把握できるはず。やりこんでいく楽しさが倍増すること間違いなしだぞ。

### 宝石を手に入れよう

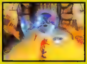
このゲームには、３タイプの宝石が隠されている。パワーストーンは５個集まるごとにボス面への道を開き、パーフェクトダイヤはゲーム達成率のパーセンテージを上げ、特殊ダイヤはダイヤルートのカギ代わり、といった役割があるぞ。すべての宝石を集めよう！



◀ステージ８などＲＣＧ形式の面では、１位でゴールしないとパワーストーンは手に入らないのだ。



基本的に各面の途中に落ちているので、拾ってステージクリアすれば獲得できる（ステージによっては独自の獲得条件が設けられている）。ステージ１～25までの各面に、全部で25個用意されているぞ。



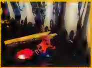
各面をパーフェクトクリア（ステージ内の箱すべてを破壊してクリア）すると獲得できる。例外的な２つのステージを除くすべてのステージに１個ずつ、全部で28個用意されている。



特定の面の見つけにくいところに落ちていて、拾ってステージクリアすれば獲得できる。白ダイヤ（パーフェクトダイヤとは別もの）９個と赤・紫・緑・青・黄のカラーダイヤ５個の、全部で14個がある。

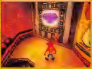
## 2 特定の条件で行ける隠しエリアもある

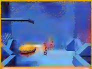
ステージ中には、必ず乗れるとは限らない足場や、必ず開くとは限らない扉も存在するぞ。これらは一定条件を満たすことで乗る（開ける）ことが可能で、それによってプレイヤーは新たなルートへと進めるようになるのだ。これらのルートは例外なく難度が高めに設定されているけど、そのルートだけで入手できる特殊ダイヤがあったり、そのルートを通らないとパーフェクトクリア（ステージ内の箱をすべて破壊してクリア）が不可能になっていたりするので、このゲームを極めようと思っているなら、ぜひチャレンジしてみよう。



**ダイヤの足場**
ダイヤ型の足場は、その足場と同じ色の特殊ダイヤを持っていれば、乗れるようになる。この足場のルートをダイヤルートと呼ぶ。

**ダイヤの扉**
ダイヤの描かれた扉は、それと同じ色のダイヤを持っていれば自動的に開く。これは9面だけに存在する、特殊なダイヤルートなのだ。





**ドクロの足場**
ドクロの足場は、そのステージ内をその足場の場所までノーミスで進めば乗れるようになる。この足場のルートをドクロルートと呼ぶ。

## 3 ステージ15までのパーフェクトデータ公開

右の表は、15面までのステージ情報をまとめてみたものだ。ボーナスルートの欄では、そのボーナス内で破壊できる箱の数を、ダイヤルートの欄では、そのルートを進むのに必要なダイヤの色を掲載してあるぞ。ちなみに隠しルートの欄は、意識しないと進めそうにないルートの存在を示している。

**パーフェクトのために➡**

| 面数 | ステージ名 | 箱の数 | ボーナスルート | ドクロルート | 隠しルート | ダイヤルート | 入手できる特殊ダイヤ | パーフェクトをとるためのルート | 特殊ダイヤを取る条件 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ケロッパの　じょうかまち | 42 | 7 | — | — | — | — | 通―ボ―通 | ―――――― |
| 2 | かいてい　たからさがし | 92 | — | — | — | — | — | 通 | ―――――― |
| 3 | ばんりの　ちょうとっきゅう | 51 | — | — | — | — | — | 通 | ―――――― |
| 4 | どたばた　ジュラシックぬま | 66 | 14 | — | — | 赤 | 白 | 通―ボ―通 | ダイヤルートを進む |
| 5 | かいぞくじまを　めざせ! | 37 | — | — | — | — | — | 通 | ―――――― |
| 6 | けんとまほうの　けんきゅういん | 100 | 18 | — | — | — | — | 通―ボ―通 | ―――――― |
| 7 | アラビアの　あついぶらさがり | 96 | 20 | — | — | — | (黄) | 通―ボ―通 | ―――――― |
| 8 | こうやの　キメキメハイウェイ | 13 | — | — | — | — | — | 通 | ―――――― |
| 9 | ピラミッド　けんせつちゅう | 95 | 19 | — | — | 紫 | 白 | 通―ボ―通―ダ―通 | ダイヤルートを進む |
| 10 | つきよの　ちょうとっきゅう | 35 | — | — | — | — | — | 通 | ―――――― |
| 11 | ベイビーTで　つっぱしれ! | 112 | 25 | — | (●) | (黄) | (白) | (通―ダ―通―ボ―通) | ダイヤルートを進む |
| 12 | かいていの　うずうずマシーン | 83 | — | — | ● | — | 赤 | 通―隠 | 隠しルートを進む |
| 13 | アラビアの　ねったいや | 85 | 19 | ● | — | — | 紫 | 通―ボ―通 | ドクロルートを進む |
| 14 | じわれのハイウェイを　ゴー! | 25 | — | — | — | — | — | 通 | ―――――― |
| 15 | きょじんさぎょういん　でんせつ | 91 | 30 | — | — | — | — | 通―ボ―通 | ―――――― |

## 4 タイムアタックでトロフィーを獲得

パワーストーン獲得ステージに登場するストップウォッチを取ると、その面のタイムアタックに挑戦できる。このタイムアタックで規定以上の記録を残すと、下のようなサファイア（青）とゴールド（金色）のトロフィーをもらえるぞ。さらに速い規定タイムを破ったプレイヤーには、違う色のトロフィーも用意されている。なお、トロフィー（色は関係なし）を1個獲得するたびに、ゲームの達成率は1%ずつアップしていくぞ。

**サファイア**



パワーストーン獲得後に、そのステージの選択画面で表示されるタイムを抜けば、獲得できる。

**ゴールド**



サファイアトロフィー獲得後に、そのステージの選択画面で表示されるタイムを抜けばOK。



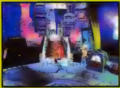

◀定められた規定タイムをクリアすると授与されるサファイアトロフィー。




◀ゲーム後半でスピードシューズを手に入れてから、戻ってくるのもオススメ。

## 5 真のエンディングの存在が判明!

「クラッシュ3」にもシリーズ恒例の隠しエンディングが用意されていることが判明！　真のエンディングを迎えるためには、ゲーム達成率100%が絶対条件だが、そのためにはまず隠しステージを発見しないとダメらしい。25面以降の5ステージ（ボスステージのことではないぞ）とは、どこに隠されているんだろう？　ガンガンやりこんで、キミも真のエンディングを迎えよう！



▲タイム・ネンネジマンーンには100%クリアのための重要な秘密が隠されているらしいぞ。

**通常クリア**

➡ノーマルエンディング

**100%クリア**

➡真のエンディング

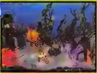
※上のステージ15までのデータをまとめた表で、項目にカッコが付いているものがあるけど、これらはこの範囲ではまだ獲得（到達）できないものを示している。この項目に書いてあるものを獲得（到達）したいなら、もっと先のステージまで進んでから戻ってくるようにしよう。

# 前半のポイントを徹底研究!!

ステージ15までの範囲で攻略が難しそうなポイントをピックアップ。攻略に役立つワンポイントアドバイスをお届けするぞ。

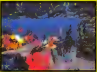
## ステージ2　かいてい たからさがし

### クサリの部分は当たらない


◀クサリ部分は、普通に通り抜けることができるぞ。

水中を漂う、厄介な障害物の機雷。この機雷のクサリの部分にも当たり判定があると思っている人が多いかもしれないが、実はこの部分は普通に通り抜けられるのだ。知っているとタイムアタックで差がつくぞ。

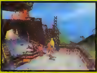
### サンゴはミサイルで壊せる


▶サンゴの中にも木箱は隠されている。見逃すな!

ディープアップル（潜水艇）のミサイルを使えば、赤いサンゴを破壊できる。ディープアップルで移動できる場所にあるサンゴには、そのすべてに木箱が隠されているので、忘れずに壊しておこう。

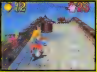
## ステージ3　はんりの ちょうとっきゅう

### 敵(?)を利用して大ジャンプ!


◀正面の敵は、攻略に利用できる便利なヤツなのだ。

写真の「はねチャイナ作業員」を踏みつけると、ココと子虎のプーラが大ジャンプして、2階のルートを進むことができる。パーフェクトを狙うなら、「はねチャイナ作業員」の1人目と3人目は無視して、2人目だけを踏みつけるルートで攻略するようにしよう。

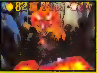
### 加速すればタルも怖くない


▶転がってくるタルには、加速して体当たりしよう。

坂道を転がってくるタルは、普通に走行しているときやジャンプ中に接触するとミスになってしまうが、◎ボタンで加速走行している状態なら、接触してもミスにならない。飛び越すよりも楽に突破できるぞ。

## ステージ4　どたばた ジュラシックぬま

### トリケラトプスが箱を破壊


◀破壊しにくい箱は、恐竜に壊してもらうといいぞ。

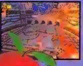
恐竜がクラッシュの近くに迫っている場合、恐竜が壊した箱は、クラッシュがスピンアタックなどで箱を壊した場合と同じようにカウントされる。ただし、恐竜との距離が離れている場合は無効なので注意。

VS BOSS

## タイニータイガー

### 帰ってきた怪力タイガー!!



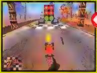


CG　影一号

## ステージ8　こうやの キメキメハイウェイ

### ロケットスタートで差をつけろ!




◀▲2つめの赤シグナルが点灯してから、緑シグナルが点灯するまでの間に⊗ボタンを入力開始（写真上）。「イエーイッ」の掛け声とともに急加速だ（写真左）。

バイク形式のステージ（14面・22面含む）では、写真のような操作でロケットスタートを切ることができる。入力のタイミングも厳しくないので、誰でも簡単に使いこなせるぞ。ぜひ利用してみよう。

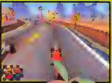
### 障害物のスリ抜けテク


▶道路の端ギリギリなら障害物に接触しない。

道路の端でパトカーなどが進路妨害していることがあるけれど、これらの障害物は道路の端ギリギリを走り抜ければ、減速も接触もすることなくかわせるぞ。覚えておこう。

### 箱の配置とコースのしかけをチェック!





◀加速床に乗ったあとは、オーバースピードに注意しよう。

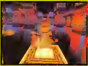
左の図では、箱やトラップの配置とコースの流れをおおまかに示してあるので、コース全体の進行を把握するのに役立てよう。バイク形式のステージでは、1位でゴールしないとパワーストーンは手に入らない。ここでパーフェクトクリアも同時に狙うのは至難のワザなので、最初は、ゆっくり走って確実に箱を壊しながら攻略し、それができたら木箱を無視して1位狙いにマトをしぼるといいだろう。

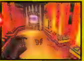
## ステージ9　ピラミッド けんせつちゅう

### 進行ルートを工夫しよう


◀最初の分岐点では右へ向かい、道中の箱はすべて破壊して進む。

ステージ9をパーフェクトクリアするためには、この連続写真で解説しているルートで攻略を進めるしかない。通常ルート（ボーナスルート含む）とダイヤルートの両方にある箱すべての破壊を目指そう。


▲ここまで来たら、今来た道を戻る。落下ミスには要注意だ。


◀分岐点までもどったら、左のダイヤルート（紫ダイヤが必要）へ。

## ステージ10 つきよの ちょうとっきゅう

### 大ジャンプで箱を壊す

パーフェクトを狙うなら、1人目と3人目の「はねチャイナ作業員」は避けて、2人目だけを踏みつけるルートで攻略しよう。その2人目の「はねチャイナ作業員」から進める隠しルートの先には、上空に2個の木箱が配置されている。この木箱2個は2階に乗ってから◎ボタンで加速して、端ギリギリ（写真上）からジャンプして破壊しよう。ただし、加速したままだとその先の龍を飛び越せないので、上空の箱2個目を破壊する直前（写真下）に、◎ボタンから指を放すようにしよう。



◀加速したまま、足場の端ギリギリでジャンプ。

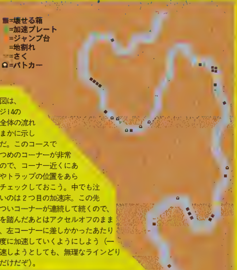


◀2個目の箱を壊す前に、ボタンから指を放す。




## ステージ14 じわれのハイウェイを ゴー！

### コースには難所がいっぱい！要注意だ！



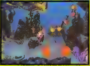

右の図は、ステージ14のコース全体の流れをおおまかに示したものだ。このコースでは、きつめのコーナーが非常に多いので、コーナー近くにある木箱やトラップの位置をあらかじめチェックしておこう。中でも注意したいのは2つ目の加速床。この先にはきついコーナーが連続して続くので、加速床を踏んだあとはアクセルオフのまま走行し、左コーナーに差しかかったあたりから適度に加速していくようにしよう（一気に加速しようとしても、無理なラインどりになるだけだぞ）。



◀地割れには、このくらいまで進入しても落ちずに抜けることができる。上級者はフル活用してみよう。

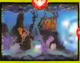
## ステージ12 かいていの うすうすマシーン

### パーフェクトを狙うなら遠回りでコース巡り

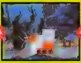


▲ここでは、リンゴの示すとおり、素直に上に向かって進む。

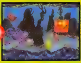
このステージには出口が2つあるけど、どちらから出てもステージクリアには変わりない。ただし、パーフェクトを狙うためには、あえて隠しルートを進む必要があるぞ。隠しルートへの進み方は連続写真にあるとおりで、通常ルート出口近くの「！ブロック」に攻撃を加えてから、来た道を戻らなければならない。隠しルートには赤ダイヤもあるので、ついでに拾っておこう。



▲「！ブロック」を1回攻撃してから、今来た道をそのまま引き返す。



▲「！ブロック」の効果で新しく登場した「バクダンばこ」のスイッチを入れる。



▲新たに隠しルートが開けるぞ。あとはこの道をそのまま進めばOK。



# エリーのアトリエ
## ～ザールブルグの錬金術士2～

今回は『エリーのアトリエ』発売記念として，アイテム作成とは切っても切り離せないアイテム採取地のデータをまとめて公開！ さらには，各種イベントの発生条件まで紹介しちゃうのだ!!

**エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～**
発売中 RPG ▶¥5,800 ▶ガスト ▶MC(2～15ブロック)、AC(DS対応)

# すぐに役立つデータ集!!

## ・・・目的地別データリスト・・・

序盤から出かけることのできるアイテム採取場所のデータをまとめて紹介しよう。

採取可能アイテムの横に書いてあるのは、四季それぞれの採取確率(%表示)。採取できる数ではないので、注意してもらいたい。




▲季節によっては採取できないアイテムも存在する。年間スケジュール（右ページ上）の季節を参照しよう。




▼エリーの冒険者レベルが低いうちは、モンスターにやられてしまうことも多い。早めに冒険者を雇おう。

### 近くの森

日帰りで行けるため、毎日通ってもいいほど。出現モンスターはさほど強くないが、ゲーム序盤のエリーもそれと同じくらい弱いので油断は禁物。

| 採取可能アイテム | 春 | 夏 | 秋 | 冬 |
|---|---|---|---|---|
| ニューズ | 40 | 60 | 40 | 40 |
| うに | 40 | 40 | 100 | 40 |
| オニワライタケ | 30 | 70 | 70 | 30 |
| ズユース草 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| 魔法の草 | 100 | 100 | 100 | 100 |

| 出現モンスター | HP | 経験値 | 銀貨 | 落とすことのあるアイテム |
|---|---|---|---|---|
| ウォルフ(灰色) | 40 | 4 | 0 | なし |

### ヘーベル湖

青い属性のアイテムを作るのに必要不可欠なヘーベル湖の水が採取できる。出現モンスターも弱いので、序盤から頻繁に通うようにしたい。

| 採取可能アイテム | 春 | 夏 | 秋 | 冬 |
|---|---|---|---|---|
| ヘーベル湖の水 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| ミスティカ | 50 | 50 | 50 | 50 |
| ズユース草 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| 魔法の草 | 40 | 50 | 40 | 30 |
| ズフタフ槍の草 | 40 | 60 | 30 | 20 |

| 出現モンスター | HP | 経験値 | 銀貨 | 落とすことのあるアイテム |
|---|---|---|---|---|
| ぷにぷに(水色) | 20 | 3 | 0 | ぷにぷに玉 |

### ヴィラント山

最初から行ける。ただし、とても強いモンスターが出現するので、強い冒険者を雇うか、討伐隊が出たあとでないと全滅させられる恐れがあるぞ。

| 採取可能アイテム | 春 | 夏 | 秋 | 冬 |
|---|---|---|---|---|
| カノーネ岩 | 80 | 80 | 80 | 80 |
| グラセン鉱石 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| メメート原石 | 20 | 20 | 20 | 20 |
| ミュラ温泉水 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 黄金色の岩 | 40 | 40 | 40 | 40 |

| 出現モンスター | HP | 経験値 | 銀貨 | 落とすことのあるアイテム |
|---|---|---|---|---|
| アポステル(水色) | 80 | 8 | 0 | 吸血のキバ |
| アポステル(紫色) | 120 | 9 | 0 | コウモリの羽 |
| アポステル(青色) | 180 | 10 | 0 | ブルートボーラ、ガイストボーラ |

### ストルデル川

ストルデルの滝に凶暴な怪物が現れたため、王室から立ち入り禁止令が出た。その代わりの場所として、ぷにぷにしか出現しないストルデル川が登場したのだ。飛翔亭の有料うわさ話で、この場所の情報を聞ける。

| 採取可能アイテム | 春 | 夏 | 秋 | 冬 |
|---|---|---|---|---|
| ガッシュの枝 | 60 | 60 | 60 | 60 |
| ケムイタケ | 30 | 30 | 70 | 40 |
| ズフタフ槍の草 | 40 | 60 | 30 | 20 |
| ノェスト | 100 | 100 | 100 | 100 |
| レジエン石 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 山羊の角 | 35 | 0 | 0 | 35 |

| 出現モンスター | HP | 経験値 | 銀貨 | 落とすことのあるアイテム |
|---|---|---|---|---|
| ぷにぷに(水色) | 20 | 3 | 0 | ぷにぷに玉 |
| ぷにぷに(緑色) | 50 | 4 | 0 | ぷにぷに玉 |
| ぷにぷに(桃色) | 75 | 6 | 0 | ぷにぷに玉 |

### エルフィン洞窟

ヴィラント山に１度でも行ったことがあれば（山頂に到着していなくてもかまわない）、飛翔亭の有料うわさ話でこの場所の情報を聞ける。

| 採取可能アイテム | 春 | 夏 | 秋 | 冬 |
|---|---|---|---|---|
| カノーネ岩 | 90 | 90 | 90 | 90 |
| 地底湖の溜まり | 0 | 90 | 90 | 0 |
| アルベリヒ | 0 | 20 | 20 | 0 |
| ヘビの抜け殻 | 20 | 10 | 10 | 20 |
| ??? | ? | ? | ? | ? |

| 出現モンスター | HP | 経験値 | 銀貨 | 落とすことのあるアイテム |
|---|---|---|---|---|
| コウモリ | 20 | 2 | 0 | コウモリの羽、吸血のキバ |

### 東の台地

前作に出てこなかったアイテムを採取できる場所。ダグラスと話したことがある、４月10日以降である、という条件を満たして、城正門か酒場などでダグラスに話しかけると情報を聞ける。

| 採取可能アイテム | 春 | 夏 | 秋 | 冬 |
|---|---|---|---|---|
| 月の実 | 40 | 30 | 70 | 80 |
| 宝石草のタネ | 0 | 0 | 60 | 0 |
| アイヒェ | 90 | 90 | 90 | 90 |
| お酒の木の樹液 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 幸福のぶどう | 0 | 0 | 100 | 100 |
| グラビ石 | 50 | 50 | 50 | 50 |

| 出現モンスター | HP | 経験値 | 銀貨 | 落とすことのあるアイテム |
|---|---|---|---|---|
| エルフ(灰服／赤髪) | 125 | 10 | 16 | 月の実、シャリオミルク |
| エルフ(黒服／赤髪) | 150 | 12 | 20 | 四つ葉の詰め草、シャリオミルク |

### ヘウレンの森

『マリー』のメディアの森に相当する場所。近くの森に行ったことがあり、ディオの依頼も３回以上こなしている（キャンセルしていない）場合、飛翔亭の有料うわさ話で情報を聞ける。

| 採取可能アイテム | 春 | 夏 | 秋 | 冬 |
|---|---|---|---|---|
| ハチの巣 | 0 | 100 | 100 | 0 |
| 竹 | 20 | 60 | 60 | 20 |
| ヘビの抜け殻 | 35 | 5 | 5 | 35 |
| ヤドクタケ | 40 | 40 | 60 | 40 |
| 風乗り鳥の羽 | 30 | 0 | 30 | 0 |
| シグザール金貨 | 5 | 5 | 5 | 5 |

| 出現モンスター | HP | 経験値 | 銀貨 | 落とすことのあるアイテム |
|---|---|---|---|---|
| クノッヘンマン(灰色) | 90 | 6 | 0 | なし |
| クノッヘンマン(青色) | 130 | 8 | 0 | なし |
| クノッヘンマン(黒色) | 160 | 9 | 0 | グラビ石 |
| コウモリ | 20 | 2 | 0 | コウモリの羽、吸血のキバ |

発生条件つき

# 主要イベントリスト

| 年間スケジュール | 秋 | | | 冬 | | | 春 | | | 夏 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 9 | 10 | 11 | 12 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| | 1日 入学式 | 討伐隊 | | 29日 武闘大会 | | | | 討伐隊 | | 18日 日食 18日 誕生日 | | 1日 コンテスト 15日 夏祭り |

ここから3ページにわたり、わりと早いうちから見ることのできるイベントを紹介していこう。工房、ノルディス＆アイゼル、アカデミー、飛翔亭、妖精さん、武器屋という項目ごとに分けて掲載しているので、うまく活用してもらいたい。

左の表はザールブルグの主な年間スケジュール。イベントが起こる日は採取に出かけたりせず、工房で過ごすようにしよう。アイテム採取時は季節もしっかりチェックすること。

## 工房

エリーの自宅だけに[illegible]トもたくさんある。た[illegible]睡眠中だと発生しないことがあるぞ。

### 千里の道も一歩から



戦う手段を身につけないと、採取作業にも影響が出ることを実感するエリー。実際にモンスターに遭遇することで、街の外には危険な場所がいっぱいあることを知るのだ。

【条件】採取に行き（場所はどこでもＯＫ）、初めて敵と遭遇したあと、工房に戻ると発生する。

### 暗闇のBirth Day…



自分の誕生日は、常に日食となってしまうことを知るイベント。

【条件】6月18日にエリーが工房にいると発生。

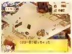
### いつかきっと素敵な思い出に



夏祭りでノルディスとアイゼルに出会ったエリー。そこでアイゼルが肝試しをしようと誘ってくる。

【条件】8月15日にエリーが工房にいて（調合中や睡眠中ではない）、なおかつアイゼルの素性がわかっている（「謎の女」から「アイゼル」になっている）と発生。

### ぐるぐる（1）



工房にある地球儀を回しすぎて、目を回してしまう。

【条件】地球儀を50回連続して回すと発生。

### ぐるぐる（2）

目を回しながらも地球儀を回し続けるエリー。しかし、そのうち吐き気をもよおして……。

【条件】「ぐるぐる（1）」が発生しているとき、地球儀をさらに50回連続で回すと発生する。

### Chain Memory



工房の前に見知らぬ女性（シア）が立っていることに気づいたエリー。話しかけると、その人がザールブルグ有数の富豪ドナースターク家の令嬢であることがわかる。

【条件】2月1日以降であること。工房から外に出ようとするか、街の中から工房に戻ろうとしたとき、毎日10%の確率で発生する。

### 若草の萌えていた頃

外門でシアから昔話を聞く。以前は彼女も街の外によく出ていたということを知る。

【条件】「Chain Memory」が発生してから3日以上経過していて、街中から「おそと」に行こうとすると、毎日2%の確率で発生。

### 暗証カード



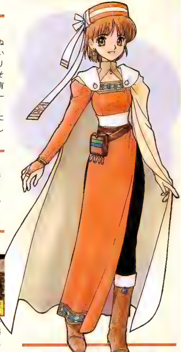
エリーの頑張りを認めてくれたイングリド先生が、アカデミーの図書館に入るための暗証カードをくれるぞ。

【条件】人気が3以上、名声が150以上、錬金術レベルが5以上のエリーが工房にいると、毎日80%の確率で発生。工房で発生しなかった日にイングリド先生の部屋に行き、話しかけても同じイベントが発生する。

### ブレンド調合

成長めざましいエリーがイングリド先生からブレンド調合を教えてもらう。

【条件】エリーの錬金術レベルが10以上（また↗は学内ランクが100位以内）であること。「暗証カード」を手に入れていること。エリーが工房にいること。この3点を満たした日から10日以上経っていて、名声が200以上あると必ず発生。



### ゴミ廃棄場

調合に失敗したときに生成される産業廃棄物を捨てるよう、ダグラスに指導されてしまう。

【条件】エリーが工房にいるときに「産業廃棄物Ａ」が50個以上あると、毎日3%の確率で発生。調合中や睡眠中でも発生する。

# ノルディス&アイゼル

エリーと同じアカデミーの新入生、ノルディスとアイゼル（彼らは条件つき合格ではない）。この２人が関係するイベントも多い。

## ノルディス・フーバー(1)



工房で生活を始めたエリーのところに、見知らぬ少年(ノルディス)がやってくるぞ。【条件】１年目の９月２日〜12月30日の間、主人公が工房にいると発生。採取先でも、期間内なら毎日30%の確率で発生。

## ノルディス・フーバー(2)

ノルディスの部屋で話をするというイベント。【条件】アカデミー内にあるノルディスの部屋に初めて行ったとき、必ず発生する。

## アイゼル・ワイマール(1)



アカデミーでノルディスと会話していると、見知らぬ少女(アイゼル)が割り込んでくる。【条件】「ノルディス・フーバー(2)」が発生してから５日以上経過したあと、アカデミーへ行くと発生する。

## アイゼル・ワイマール(2)



アカデミーの通路で偶然出会ったアイゼルと、その場で話し込むことになる。彼女はエリーに自分の部屋を教えてくれる。【条件】「アイゼル・ワイマール(1)」が発生してから１日以上経過したあと、アカデミーの通路へ行くと発生する。

## 秘密の花園

アイゼルの部屋を訪れたエリーが、そこでアイゼルの口から彼女の話を聞く。このあと、アイゼルを冒険者として雇えるようになる。【条件】アカデミー内にあるアイゼルの部屋に初めて行ったとき、必ず発生する。

## 出題範囲



掲示板にコンテストの試験範囲が出ているということをノルディスが教えてくれるぞ。【条件】１年目の７月21日〜７月30日にアカデミーへ行くと発生。ただし「秘密の花園」が発生している必要がある。

## 基礎知識試験で失敗した私



基礎知識試験後にアイゼルがやってきて…。【条件】アイゼルとの友好度が20以下のとき、基礎知識の試験で０点を取ると発生する。

## 調合試験で失敗した私

エリーがコンテストの調合試験で失敗したことを知ったアイゼルが、イヤミを言いにくる。【条件】アイゼルとの友好度が20以下のとき、調合試験でゴミを作成すると発生する。

# アカデミー

調合に役立つ物を売っているアカデミーショップでもイベントが起こります。イングリド先生のライバル、ヘルミーナ先生も登場するぞ。

## 親友の名は



ルイーゼから仲のいい友だちについて聞かれる。【条件】ルイーゼと１回以上話をしている、１年目の12月１日以降である、「秘密の花園」が発生している。この３つを満たしているときにルイーゼに話しかけると発生。

## ひとり静かに

ノルディスがイライラしているイベント。【条件】武闘大会の開催日（「武闘大会会場」に行けるとき）にノルディスの部屋へ行くと発生。

## 帰ってきた謎オバサン

アカデミーで、ほかの人とはどこか違う雰囲気を持ったオバサンを目撃する。【条件】１月１日以降のアカデミーで発生する。

## ヘルミーナ先生



ヘルミーナ先生の話をしてくれるイベント。【条件】１月１日以降にイングリド先生の部屋に行くと必ず発生する。

## 昔の二人

ヘルミーナ先生の部屋を訪ねたエリーに先生が怪しげな笑みを浮かべるというイベント。エリーとアイゼルの関係に興味があるようだ。【条件】初めてアカデミー内のヘルミーナ先生の部屋に行き、彼女に話しかけると発生する。

## バーゲンセーらないんですか？



これまで３月８日〜９日に特売日を設けていたアカデミーショップ。しかし、今年から特売日はなくなってしまったのだ。【条件】これまでにルイーゼと１回以上話している るとき、３月８日〜９日にアカデミーショップでルイーゼに話しかけると発生する。

## Hand to Hand



アカデミーショップでアイテムを売ったとき、代金の中に見慣れぬお金が混ざっているのに気づくのだ。【条件】アカデミーショップでアイテムを売却したとき「(売却総額／100)%」（端数は切り上げて計算する）という確率で発生する。

## ルイーゼの秘密



ルイーゼがよくお釣りを間違えるのは、目が悪いせいだということが判明するイベント。【条件】以前、アカデミーショップで買い物をしたとき、ルイーゼがお釣りを間違えたことがある(イベントでの間違いも含む)。そのときにルイーゼに話しかけると発生する。



## 基礎魔術試験で失敗した私

基礎魔術試験でたるを壊してしまったエリーのところにアイゼルがやってきて……。
【条件】アイゼルとの友好度が20以下のとき、基礎魔術試験でたる（イングリド先生の大事な物が入っていない）を中身ごと破壊すると発生。

## 結局コンテスト全体を失敗した私

どうやらコンテストで悪い点を取ってしまったらしいエリー。それを知ったアイゼルが主人公の元にやってきてイヤミを言うのだ。
【条件】アイゼルとの友好度が20以下のとき、コンテストの合計点が19点以下だと発生。

## 錬金術を語る



ノルディスから「錬金術とは何か？」という質問をされる。
【条件】錬金術レベルが10以上あり、「秘密の花園」が発生しているとき、工房以外から街の施設に移動しようとすると20%の確率で発生する。

# 飛翔亭

街の人が集まる酒場でも数多くのイベントが起こります。ディオの有料うわさ話もイベントに含まれます。

## 銀のはぐれ雲



エリーが飛翔亭に行くと、見慣れぬ女性が踊っていることに気付く。彼女はロマージュという名前の踊り子で、月に6回ほど飛翔亭で踊っていることを教えてくれるのだ。
【条件】飛翔亭内で彼女に話しかけると発生。

## 飲んだくれ親父の依頼

飛翔亭の指定席でいつも飲んだくれている親父が、エリーに「水が欲しい」と頼むイベント。
【条件】飲んだくれ親父と10回以上話しているとき、話しかけるたびに1%の確率で発生。ただし、1日に何度話しかけても1回と計算する。

## 討伐隊



毎年4月と10月は、「王室騎士隊が周辺の怪物退治のため、討伐隊を派遣している」ということをディオから聞くことができる。
【条件】4月15日以降にディオの有料うわさ話（銀貨を100枚支払う必要がある）を聞くと発生する。ただし、別の有料うわさ話があるときは、どの話が出てくるかはランダム。

## 命の水売ります



ディオから「変わった酒があればうちで買い取ってもいい」といわれたエリー。彼女はお酒の作成も考えることになるのだ。
【条件】エリーの人気が15以上あり、「暗証カード」のイベントも発生させているときに飛翔亭でディオに話しかけると発生する。

# 妖精さん

…らしいだけでなく、エリー…手伝ってもくれる妖精さん。彼らに関係するイベントも用意されてるぞ。

## 新・新たなる出会い

工房に1人の妖精さん（ポックス）がやってくる。ポックスはエリーに、妖精の森に行ける「妖精の腕輪」をプレゼントしてくれるのだ。
【条件】レベル3以上のアイテムを作成したことがあり、なおかつエリーが工房にいると発生。

## ところてん式に

初めて妖精の森を訪れたエリー。彼女はそこでみんなから長老と呼ばれている、ちょっとボケている妖精さんと出会うことになる。
【条件】初めて妖精の森に行ったときに発生。

## 新・森の恵み（1）



ポックスそっくりの妖精さん、パテットが工房にやってくる。彼は森で採れるさまざまな食材などを売ってくれる。
【条件】「新・新たなる出会い」発生日から30日以上経過している、偶数月の5～10日の間である、主人公が工房にいる。以上の条件を満たしているときに必ず発生する。

## 新・森の恵み（2）

パテットが行商しにくるイベント。
【条件】「新・森の恵み（1）」が発生している、偶数月の5～10日の間である、その月に「新・森の恵み（1）」が発生していない、主人公が工房にいる。以上の条件を満たしていると発生。

## Enduring Renewal 2(1)～(4)



調合を重ねるうち、汚れてしまった工房。そんなとき、ピッケという妖精さんが訪ねてきて、銀貨10枚（または20枚）で掃除してくれるといってくるぞ。
【条件】「新・新たなる出会い」発生日から30日以上経過している、奇数月の5～10日の間である、工房が汚くなっている、主人公が工房にいる。以上の条件を満たしていると発生する。請求される費用は汚れ具合いによって異なる。

## パクポン



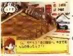
ほかの人が雇っている妖精さんと採取先で出会うのだ。
【条件】妖精さんを雇っている、妖精さんをヘウレンの森に行かせていない、エリーがヘウレンの森に行く。これらを満たしているとき、毎日2%の確率で発生。



# 武器屋

…までは武具の売買…ができなかっ……のイベントを発生させると……。

## 隠された地下



武器屋に行ったエリーは、親父がいないことに気付く。同時に謎の階段を発見するというイベント。
【条件】武器屋で買い物をしたことがある、1月1日以降である、日にちが3の倍数にあたる日である。以上の条件を満たしているとき、武器屋に行くと必ず発生する。



# 久遠の絆

**久遠の絆**

| 発売中 AVG | ▶¥5,800 ▶フォグ |
|---|---|
| | ▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応) |

**伝奇&歴史のロマンが香り立つ、切なく美しい悲恋物語。そんな『久遠の絆』のストーリーの流れを、余すところなく徹底解説！　涙なくしては見られない、壮大な物語のすべてをその胸に刻み込もう!!**

## 「物語流転図」つき完全講釈で、感動の物語とその結末を網羅!!

3人のヒロインそれぞれに設定された「E's(エス)」の数値によって、シナリオが分岐する「E'sリアクションシステム」が特徴の『久遠の絆』。意中のヒロインとのエンディングを迎えるには、そのヒロインのE'sが増減する選択肢でポイントを稼ぎつつ、シナリオを進めることが大事だ。望んだ結末に到達できるよう、ここに掲載した「物語流転図」と要点講釈をチェックしながら物語を楽しもう。

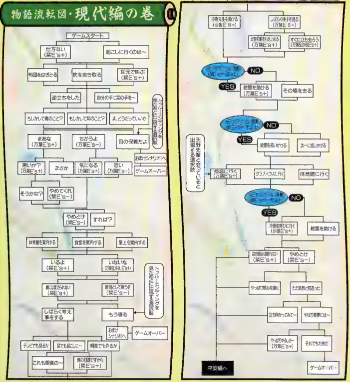
## 第一章・要点講釈

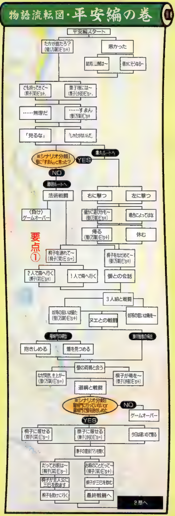
### 要点① 森へ行きましょう桐子さん♪

鷹久と螢が初めて式神に襲われたときに、晴明に窮地を救われている（晴明ルートに進んでいる）と、要点①の場面で「桐子を連れて〜」の選択肢が出現する。栞との結末を望むなら、必ず桐子を連れて出かけよう。もちろん、森にも2人で入ること。この2つの選択はとても重要だ。

▶ここでの選択は、2章以降の物語の分岐に関わる。栞狙いのプレイヤーは、迷わず選ぼう。




**なぜ?なに? "久遠の絆"**　[螢の前身は美貌の悪女!?]眉目秀麗、才色兼備を文字どおり絵に描いたような平安編のヒロイン、螢ですが、実は彼女、初期の段階では類希なる美貌を武器に朝廷の転覆を画策する、「王・藻の前」という悪女になる予定だったとか。それが変更されて、"かぐや姫"をモチーフに設定しなおされたのが、螢なのだそうです。

# トゥルーエンディング後のお楽しみを大公開!

すでにトゥルーエンディング（万葉とのハッピーエンド）を見ているプレイヤーは、タイトル画面の変化に最初は驚いたのでは？　『久遠の絆』には、トゥルーエンディングを見たプレイヤーへのご褒美（?）として、隠し要素が用意されている。タイトル画面に「久遠の記憶」と「ＢＧＭリスニング」のメニューが追加されたら、隠し要素が解禁になった合図だ。ここではその内容を、少しだけ紹介しよう。

## 隠しモード

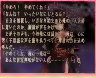
プレイ中に見たことのあるＣＧを鑑賞できる「久遠の記憶」と、ゲームで使用されているＢＧＭを曲名つきで聞ける「ＢＧＭリスニング」の２つのモードが追加される。どちらもタイトル画面で選ぶことができるぞ。



▶久遠の記憶の画面。ＣＧをすべて埋めよう。

## おまけシナリオ

隠しシナリオは２種類あり、どちらもトゥルーエンディングを見たあとに、１章の現代編で特別な選択肢を選ぶと入ることができる。その選択肢は、１章・現代編の物語流転図に記しておいたのでそちらをチェックだ。




▶おまけシナリオの内容は、見てのお楽しみ。

## 第二章・要点講釈

### 要点① 元禄編へ進みたいなら

祭りに出かけた時点で、沙夜先生のＥ'sが一定以上になっていると、万葉の替わりに沙夜先生が主人公たちと同行する。そのまま沙夜ルートに突入すると、元禄編をスキップして３章に進むぞ。内容は淡泊になってしまうが、沙夜先生狙いのプレイヤーは必ずこのルートを通る必要がある。ここで気が変わって、やっぱり万葉か栞の方が好き好き！　と思ったプレイヤーは、夏祭の境内で「お宮の社の〜」の選択肢を選び、さらに要点①の場面では万葉のあとを追いかけよう。これで元禄編へ進める。




▲元禄編への切符と引き換えに、沙夜先生とラブラブになる道が閉ざされる。本当にそれでいいのか？　決断は慎重に。

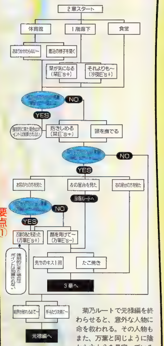
### 要点② 運命の選択、菊乃か綾か？

１章の平安編で羅城門へ行ったプレイヤーは、要点②の場面で強制的に菊乃ルートへ。でなければ、画面写真の選択肢で綾と菊乃の２者択一を迫られる。綾を買って甘いひとときを過ごすか、それとも手拭いを返して清い身のまま家路につくか。男性なら悩まずにいられないこの選択肢では、綾を買うと綾ルートへ、手拭いを返すと菊乃ルートへと物語が進む。この先、それぞれのルートに１つずつゲームオーバーになる選択肢があるので、くれぐれも注意すること。

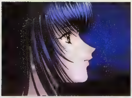


▲１章から順調に栞のＥ'sをアップさせていて、ここで菊乃ルートに進めば、結ばれるヒロインは栞にほぼ確定だ。

## 物語流転図・現代編の巻

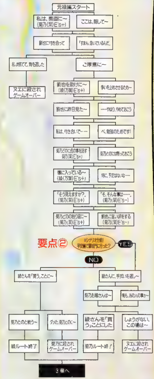



菊乃ルートで元禄編を終わらせると、意外な人物に命を救われる。その人物もまた、万葉と同じように陰から主人公を見守っていることがよくわかる一幕だ。



◀花火をじっと見つめる万葉。このあと、万葉と綾の姿が重なって……。

## 物語流転図・元禄編の巻





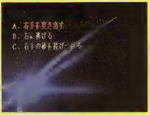

▶真之介と菊乃の幸せなひととき。風鈴の短冊に注目。

**なぜ?なに?“久遠の絆”** [禿（かむろ）の話] ２章の元禄編で、綾は最初「禿」と呼ばれています。この禿とは、遊女の雑用をこなす少女のことで、漢字そのものにはおかっぱの髪型（または、その子ども）という意味もあります。ところが記事担当の僕は、初めのうちその読み方がわからずに、禿（はげ）と呼んでいました。今思うと恥ずかしい限りですね。

# 第三章・要点講釈

## 要点① 悠利との対決!!

2連続で悠利の攻撃を見切る、要点①の戦闘場面。2回攻撃を受けるとバッドエンドになるこの戦闘場面は、万葉ルートの難関の1つだ。答えを明かすと、悠利の攻撃は右→左上の順に防御すれば受けきれる。その後の選択肢では「右手を突き出す」を選ばないと、やはりバッドエンドに直行してしまうぞ。




◀倒れたはずの悠利が、執念で再び襲ってくる！ 選択を誤ると命取りだ。

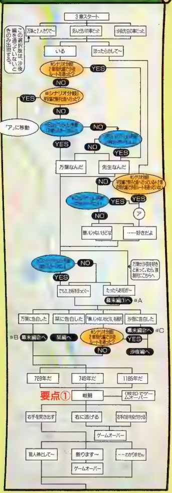
## 要点② 親友を信じて、耐え抜くべし

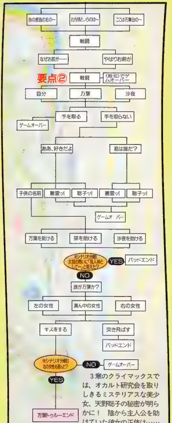
要点②の戦闘場面では、なんと三巳（さんし）を飲まされ、操られた汰一と戦うのだ。この戦闘場面は特殊で、攻撃的な選択肢を選び続けるとゲームオーバーになる。ひたすら受け身に回って、汰一を説得する必要があるのだ。平安の世をともに過ごした兄弟の絆、そして現世での親友の絆を信じて、説得あるのみ！



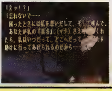

◀汰一への攻撃は禁物。耐えて耐えて、説得を続ければ道が開ける。

## 物語流転図・現代編の巻



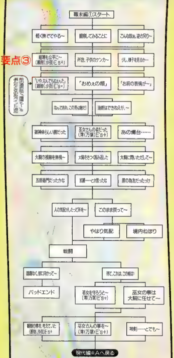




3章のクライマックスでは、オカルト研究会を取りしきるミステリアスな美少女、天野聡子の秘密が明らかに！ 陰から主人公を助けていた彼女の正体は……。




▶修学旅行前夜、意味深な一言を告げる天野。その真意は!?

## 物語流転図・幕末編①の巻




沙夜先生の前世にあたる幕末編のメインヒロイン、観樹は、憂いを秘めた瞳が印象的な美少女。主人公との年齢的な立場が、現代編とは逆なのだ。



▶守る者と襲う者、敵同士と知りながらも引かれ合う信吾と観樹。この恋の行方は？

**なぜ?なに? "久遠の絆"** ［栞の誕生裏話］ 持ち前の朗らかさと少し抜けた性格が魅力の斎 栞。3人のヒロインの中でも異彩を放っている彼女ですが、実は一番最後にできたヒロインという逸話があります。なんでも、万葉と沙夜先生だけでは明るさに欠けるので、天真爛漫な性格の栞が加えられたのだとか。そう言われると、何だかわかる気がしますね。

## 要点③ 初対面の印象が大事

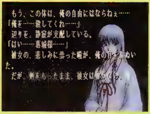
信吾と観樹が初めて出会う要点③では、「喧嘩も公平に〜」・「いや、なんでもねえんだ」の順に選択肢を選ぶことで、観樹のE'sが稼げる。幕末編はE'sがアップする場面がとても少ないので、沙夜先生狙いのプレイヤーはここでしっかりポイントを稼いでおかないと、幕末編の最後でバッドエンドに泣かされることになるぞ。観樹の場合、沙夜のE'sが影響しないのだ。



◀女性の気を引くには、第一印象が肝心。最初の出会いで好印象を与えよう。

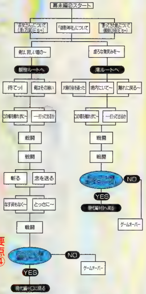
## 要点④ 最後にE'sの壁がある!

沙夜先生狙いのプレイヤーは、幕末編は必ず観樹ルートで終わらせよう。でないと、現代編でバッドエンドに向かってしまうぞ。幕末編の最後では、進んでいるルートのヒロインのE'sがチェックされる。観樹ルートを進んでいた場合は、観樹のE'sが一定以上。澪ルートを進んでいたなら、澪のE'sが一定以上ないと、現代編に戻ることなくバッドエンドだ。




◀念のため、3章の頭のセーブデータと進行中のセーブデータを別に取っておくといい。

## 物語流転図・幕末編②の巻

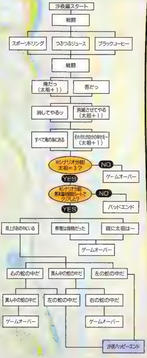





◀「百年…貴方を待っていたの…」。深く、切ない澪の想いに触れた信吾に、鷹久の記憶がよみがえる…。

国にふりかかる災厄を一身に受け、浄化する役目を背負った薄幸の女性、澪。言うまでもなく螢の転生である彼女は、この時代でも過酷な人生を生きている。それは前世で犯した罪を償うための、贖罪の生。逃れることのできない、魂の鎖。澪のルートでは、そんな辛い宿命に縛られながらも、一途に鷹久を想い続ける彼女の姿が描かれるのだ。メインヒロインの観樹に押されて、今ひとつ影が薄いように感じる澪だけど、彼女の生きざまも涙を誘うぞ。

## 物語流転図・沙夜編の巻



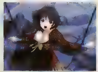

主人公への切ない想いと、いつ土蜘蛛の力が甦るかわからない不安との狭間で沙夜は葛藤する。彼女はそのまま、人間ではなくなってしまうのか……。



◀生徒と教師、秘密を共有する者、唯一心を許せる相手……。土蜘蛛の血に翻弄された2人の心が、いま一つになる。

## 物語流転図・栞編の巻

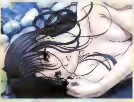


◀悠利にさらわれた栞。最後の決着をつけるときだ!

## 物語流転図・追憶の巻

最愛のヒロインとの物語を堪能し、ハッピーエンドを迎える。それが、このゲームの最大の目的だ。しかし、それで『久遠の絆』の物語を終わらせてしまうのは、少し寂しいというもの。振り返ってみよう。自分が見たシナリオでは、結局、解明されなかった秘密はなかっただろうか。また「久遠の記憶」に"未見"のCGはないか？　すべてのヒロインの物語と結末を見届けて、物語の秘密を知り尽くすまで、『久遠の絆』の物語が幕を閉じることはないのだ。



◀別のヒロインのシナリオでは、また違った感動が味わえるはずだぞ。

**なぜ?なに? "久遠の絆"** ［天野の残酷物語］　3人のヒロインにも劣らぬ存在感で、物語に深く関わってくる天野先輩。逆に、なぜ彼女がヒロインに入っていないのか不思議に（残念に）思っている人もいることでしょう。なにを隠そう、ゲームが完成する直前まで、彼女もヒロインの1人でした。しかし、やむを得ぬ事情で外されてしまったのです。




# いよいよ最後の森へ…
# だが物語は
# 終わらない——。

## 玉繭物語

発売中 RPG ▶¥5,800 ▶元気 ▶MC(1ブロック)、PS(1ブロック)

## 攻略第3回

いよいよ物語も終盤に突入! 御神木の封印をきっかけに起こる多くの変化が、レバントを次なる森へと導く…。行き場のない魂を、レバントは救うことができるのか………攻略編第3回!今回も森の詳細に迫るぞ!!

# 玉繭物語
たまゆものがたり

## 第四の森を完全攻略

今回攻略する「ガの森」は、MAPも「クモの森」に比べれば小さく、また登場する森のしもべも3種類(密猟者の持つしもべは除く)と少ない。だが右でも書いたように、この森を抜けるまでは買い物、マーブによる聖魔の合成や体力回復も不可能になる。できれば「クモの森」を出る前に、万全の準備を整えておこう。ただ、もし十分な準備をしていかなかったとしても、属性の相性(強さの関係＝水 ›火 ›風 ›地 ›水[水は火に強い、以下同様])を理解した上で戦闘に臨めば、楽に敵を倒せるはずだ。また、防御を有効に利用するのも手。聖魔は防御時にはダメージをさほど受けず、逆に精神値が回復する。これらの基本を理解していればを戦闘はグッと楽になるぞ。



◀背後から接触されると先制攻撃を受けるので、要注意。




◀敗れてもマーブが救ってくれるが… 悔しいよね。

### アイテム 今回入手できる武器・装飾具・防具はコレ!

ここで入手できる装備品は、非常に強力なものなので、できる限り入手しておきたい。特にアシャを倒すことで手に入る可能性のある「夜光」は、敵に毒のダメージを与える効果があるぞ。ただ、「鏡の胴衣」については、その前にガライにもらう「リケッツの装束」(防御力＋12、魔攻力＋10、魔防力＋12、素早さ＋3)のほうが優れているので、無理して入手しなくてもいいぞ。

| 武器 | 名称 | 攻撃力 | 魔攻力 | 素早さ | 命中率 | 会心率 | タイプ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 風笛 | 12 | 0 | 7 | 120 | 10 | 槍 |
| | 夜光 | 10 | 5 | 10 | 110 | 0 | 片手剣 |

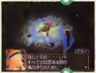
| 装飾具 | 名称 | 効果 | 備考 |
|---|---|---|---|
| | 燕羽の襟飾り | 素早さ＋5、会心率＋10 | |

| 防具 | 名称 | 効果 |
|---|---|---|
| | 鏡の胴衣 | 防御力＋10、魔防力＋14、素早さ−4 |

## 「クモの森」〜「ガの森」へ…。その前にしておくべきことを再検証!

クモの森をクリアした時点で、物語は急転する。カラバス草の入手という、レバントの旅の目的が大きく変化するのだ。その目的はキミ自身の目で確かめてほしいが、ここで大きな問題点が1つ。住人がすべて石になってしまい、武器屋、道具屋が利用できなくなるのだ。さらにはマーブも……。クモの森をクリアする前に、いくつかやっておくべきことがあるぞ!






▲村人が石に! いったい何が起きたのだろうか?
◀ガライの口から、本当の旅の目的が明らかにされる

### ●回復アイテムの購入

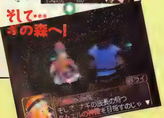
まずは、回復アイテムの購入。二級シャブ火酒、ヨモギ生薬あたりはMAX(20)まで買っておいたほうが安全だ。ほかにカノコソウ粉末やイカリソウ粉末もあると安心。

### ●聖魔の準備&合成

聖魔の合成もしておこう。とくにクモの森では6種類の聖魔が手に入るので、新しい聖魔を作るには最適だぞ。合成時は属性に注意して、最大でも2属性程度にとどめよう。




▶マーブの姿にも変化が! すべては森の意思なのか?
▼世界を救うため、新たな旅へ向かう!



# 第四の試練 ガの森

ガの森は大きく2本のルートに分かれている。それぞれ、特に細かい分岐はないので、道に迷うことはないだろう。戦闘さえ注意すれば、比較的容易に攻略できる森といえる。この森に入って、まず向かうのはこのページに掲載しているルートだ。密猟者を倒し、サナギの鍵を手に入れなければAから次のページに続くルートの途中で行き詰まってしまうぞ。ここでの最大の戦闘は密猟者との戦いなので、彼に接触する前には、聖魔をしっかりと回復させておこう。その後はAで分かれるルートに進むが、ここは大きく2つの分岐がある。ただ、MAP自体は狭いので、アイテムの回収にだけ注意すれば、問題はないはずだ。

## アイテムは見逃さないようにしよう!!



◀後々助けられるアイテムだぞ。

入ってすぐに「一級シャブ火酒」が落ちている場所（①）に着く。かなり目立たない場所にあるが、ここでの回復系アイテムは重宝するので、忘れずに拾っておこう。「一級～」は聖魔の体力を300、精神力を120回復するぞ。

## 森のしもべ情報

### ラドレック



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 10 | | 水 | | |
| 体力 | 175 | | 36 | | |
| 攻撃 | 34 | 防御 | 26 | | |
| 魔攻 | 16 | 魔防 | 20 | 素早さ | 29 |
| 特殊 | 角　水属性攻撃・威力増強 | | | | |
| 宝 | 鏡の胴衣、オーグルミの実 | | | | |

### ラトルチュー



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | | 地 | | |
| 体力 | 149 | | 46 | | |
| 攻撃 | 33 | 防御 | 29 | | |
| 魔攻 | 26 | 魔防 | 27 | 素早さ | 22 |
| 特殊 | 魔　アトヴェノン、セラム・ウェノン　爪　命中増強 | | | | |
| 宝 | ウェノンの輪、オーグルミの実 | | | | |

### アシャ



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 10 | | 火 | | |
| 体力 | 99 | | 64 | | |
| 攻撃 | 16 | 防御 | 15 | | |
| 魔攻 | 35 | 魔防 | 33 | 素早さ | 30 |
| 特殊 | 魔：アグニア　牙：命中増強 | | | | |
| 宝 | 夜光 | | | | |

## 入手アイテム

❶一級シャブ火酒
❷ニガヨモギ生薬×2
　特級シャブ火酒×2
　テンダイウヤク
❸シシウドの樹油
❹シランの樹油
❺イチシの樹油





## 特殊能力に注意!!

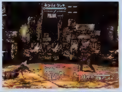
登場するしもべは少ないが、その攻撃は厳しいので注意が必要だ。特に火属性のアシャは体力、攻撃力ともに低いものの、魔術の能力が高く、しかも素早い。強力な火属性上級魔術を連続で喰らうとかなり危険だぞ。



◀特に聖魔召喚前にレパントが先制攻撃を受けると危ないぞ。

## 3人目の密猟者

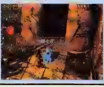
前ページでもお伝えしたように、ここでもトンボ、クモに引き続き、密猟者が登場する。キーアイテム「サナギの鍵」を持っているので、戦闘回避は不可能だ。今回も話しかけることで戦闘に突入するので、その前に、戦闘の準備をしておこう。密猟者は「ギゴート」という聖魔を召喚する。これは地属性の聖魔なので、風属性の聖魔で挑めば問題はないはず。念のため、階級は11以上に成長させておこう。もちろんギゴートを倒したあとは、密猟者との戦闘が待っている。彼は特に属性による影響を受けないので、魔術などの強力な攻撃で、体力を削るしかない。




◀何度となくレバントの前に現れる密猟者。なぜか敗れたときの去り際がさわやかな人。

## 鍵はここで使う!

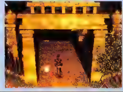
密猟者から手に入れた「サナギの鍵」は、下のMAPの扉のくぼみに差し込もう。それまでびくともしなかった扉が開くようになるぞ。また、ここに来る前に、⑤の「錠知らずの鍵」以外のアイテムは手に入るので、忘れずに入手しておこう。



◀今回の仕掛けはこれだけ。さほど難しくはないはず。

## 最後にもう1つ……

扉を抜けてしまえば、この森も残りあとわずか。アイテムの取りこぼしや、しもべの捕獲を忘れていないか確認して、ほこらを目指そう。実際のプレイでは、ほこらの中の場面があり（写真）そこに記録の石碑（セーブポイント）がある。ここを抜けるとムービーになり、物語としてかなり重要な会話が始まるので、ここでセーブをしておくといいぞ。



◀この後、「ナギの族長ニ」に出会い、これからやらねばならないことを教わるのだ。



# 永劫の回廊

## クリア後のお楽しみ、聖魔の収集はここからが本番だ!!

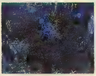
聖魔の収集と合成は、本作の魅力の1つ。物語が進むにつれて、より手強くなるしもべを前に、収集と合成にいそしむ読者も多いことだろう。物語本編では、50種類程度の森のしもべが登場する（捕獲できないものも含む）が、本編終了後に遊べるようになる「永劫の回廊」では、152種類のしもべが登場するぞ！　ここでは、永劫の回廊の基本システムを紹介。また、特殊なしもべに関する知識や、ここでしか手に入らないアイテムを公開していこう。なお、ここで手に入る聖魔は、本編で使用することはできないが、「時空の闘技場」で使うことは可能だぞ。



◀新たな冒険の旅に、出発しよう

## 出現する「森のしもべ」は152種類!!

永劫の回廊は、無限にループするダンジョン。1つの回廊は扉で仕切られていて、扉をくぐるたびにその形が変わる。登場するしもべもランダムで決まり、その種類は全体で152種類。しもべは、1つの回廊につき3種類程度が登場する。



◀構造自体は複雑ではないので、迷うことはないはず。

### 【基本的には"属性違い"の「しもべ」が登場!】



▲これはラドゴーア。水属性の聖魔だ。

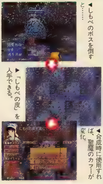
▼こちらは風属性のスクゴーア。肌の色が違う。



152種類といっても、多くは属性の異なるもの。写真のように、外見は同じで、属性の違うしもべが出現することになる。これで、自分の好みに合う、姿＋属性の聖魔を手に入れることが可能になるのだ。

## 各「回廊」に出現する「しもべ」のボスを倒すと…

それぞれの回廊の終わりには、ボスともいえるしもべが待ちかまえている。これらは捕獲することはできないが、「しもべの皮」と呼ばれるアイテムを入手できる可能性があるぞ。これは合成時に使用すると、聖魔の肌の色が特定の色になる、というもの。属性や強さが変化することはないが、合成時の「お楽しみアイテム」として入手しておこう。なお「皮」を持っているしもべは全部で8種類おり、8回廊目までにすべて登場する。



◀しもべのボスを倒すと……

▶「しもべの皮」を入手できる。

◀合成時に使用すれば、聖魔のカラーが変化。

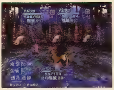
**「皮」を持っている「しもべ」**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | パルージャ | 5 | シクカンジャル |
| 2 | チッカー | 6 | ティマイオス |
| 3 | ジチウオ | 7 | イヨルガ |
| 4 | コルナ | 8 | クラーガス |

※数字は回廊の数に対応。

## 永遠に続く「回廊」の仕組みをチェック!

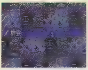
各回廊の終わりにボスが登場するのは前述の通りだが、8回廊目以降も回廊は続く。9回廊目以降はボスが2体以上になり、より強くなっていくぞ。ちなみに、通常のしもべの階級は、最初の回廊では20前後だが、これも回廊を進むごとに強くなっていく。2体で登場し、うち1体の階級が3程度という「しもべの親子」に遭遇することもあるぞ。



▲親子と遭遇。なお、階級の低いしもべを捕獲し聖魔として育成すると成長率が高い。

## ほかでは手に入らないアイテムも登場

ここでは、本編にはないアイテムを手に入れることができる。本編に戻って使用することはできないが、いずれも攻撃力や魔防力などの高いレアアイテムなので、『玉繭』を極めたい人はぜひ集めておこう。得られるアイテムの能力と、それを持っているしもべは下の表の通り。しもべの写真は1体のみ公開しているが、いずれも「属性違い」のしもべなので、外見を参考にして探していこう。なお、別のアイテム（オニグルミの実など）が手に入ることもあるぞ。



◀得られるアイテムは武器×6と防具×2の計8種類。そのすべてが「使える」ものばかりだ。

### ワンポイントアドバイス

しもべの出現率がランダムである、というのは前述の通り。また、これらのアイテムは出現難易度が高いので、アイテムを持っているしもべに遭遇したら、入手できるまでそのダンジョンにとどまり、戦い続けよう。

| 武器 名称 | 攻撃力 | 魔攻力 | 素早さ | 命中率 | 会心率 | タイプ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 竜紋 | 30 | 5 | 5 | 90 | -10 | 両手剣 |
| 残月 | 40 | 10 | -2 | 80 | -50 | 斧 |
| 刈魔 | 45 | 0 | -5 | 60 | -50 | 斧 |
| 群雲 | 25 | 0 | 7 | 90 | -10 | 両手剣 |
| 夏鳥 | 25 | 0 | 20 | 120 | 15 | 刀 |
| 秋月 | 25 | 0 | 20 | 120 | 90 | 刀 |

| 防具 名称 | 効果 |
|---|---|
| 無為の神衣 | 防御力+25、魔防力+23、素早さ+5 |
| 森の神衣 | 防御力+23、魔攻力+5、魔防力+25 |

## 入手アイテム別「森のしもべ」情報

それぞれの写真は1番上に記載されているしもべに対応しています。

| 入手アイテム:竜紋 | |
|---|---|
| パタゴーア | 火 |
| スクゴーア | 風 |
| テラゴーア | 地 |
| ラドゴーア | 水 |



| 入手アイテム:残月 | |
|---|---|
| パタトドン | 火 |
| スクトドン | 風 |
| テラトドン | 地 |
| ラドトドン | 水 |



| 入手アイテム:刈魔 | |
|---|---|
| パタクーガ | 火 |
| スクウーガ | 風 |
| テラクーガ | 地 |
| ラドクーガ | 水 |



| 入手アイテム:群雲 | |
|---|---|
| イブン | 地 |
| アスク | 火 |
| オージン | 風 |
| エンブラ | 水 |



| 入手アイテム:夏鳥 | |
|---|---|
| グレイドン | 地 |
| バウバク | 火 |
| アーミジャー | 風 |
| アグハイ | 水 |



| 入手アイテム:秋月 | |
|---|---|
| サラムーン | 風 |
| ヌーパンドラ | 火 |
| カロ | 地 |
| ネレイド | 水 |



| 入手アイテム:無為の神衣 | |
|---|---|
| アナシュ | 火 |
| シュリア | 風 |
| シー | 地 |
| ファル | 水 |



| 入手アイテム:森の神衣 | |
|---|---|
| ショヴン | 風 |
| フリッグ | 火 |
| エル | 地 |
| ロブン | 水 |



# R4 RIDGE RACER TYPE 4

# お得&隠し情報大公開!!

RCGファンの間で話題独占の『R4』。今回もDPSならではの攻略をお届けするので、しっかりチェックしよう。ちなみにDPS−D15では、No.1〜19の全車種（合計304台）が自由に選べる超便利データを収録する予定。お楽しみに！

**R4 RIDGE RACER TYPE4**

発売中 RCG ▶¥5,800（ジョグコン同梱版¥7,980） ▶ナムコ
▶MC（1ブロック）、PS（2ブロック）、NC、ジョグコン、2P対戦可、※ボーナスDISC同梱

## EXTRA TRIAL エクストラトライアルでデビルカーをゲット!

グランプリモードをクリアすると出現する「エクストラトライアル」では、グランプリで入手した好きな車を使って（[illegible]しておくこと）、超高性能のデビルカーと勝負することができる。使用する車のチームとメーカーによって、出現するデビルカーとコースが決まり（右下の表参照）、各レースで勝利を[illegible]そのデビルカーを[illegible]。

### こいつは速いぞ!!




右の表の写真つきの車は特に入手難度が高い。入手すれば自慢できるぞ!

### チームとメーカーによるコース決定解説図

| アッソルート | | リザード | | アージュ・ソロ | | テラジ | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| RTS | ブライテストナイト×3周 | RTS | エッジオブジアース×3周 | RTS | エッジオブジアース×3周 | RTS | エッジオブジアース×3周 |
| DRT | ヘブンアンドヘル×3周 | DRT | ワンダーヒル×3周 | DRT | ヘブンアンドヘル×3周 | DRT | ヘブンアンドヘル×3周 |
| MMM | ヘルタースケルター×3周 | MMM | ヘルタースケルター×3周 | MMM | アウトオブブルー×3周 | MMM | ヘルタースケルター×3周 |
| PRC | ファントマイル×3周 | PRC | ファントマイル×3周 | PRC | ファントマイル×3周 | PRC | シューティングフープス×6周 |




## GRAND PRIX グランプリモードの新車入手法則とは?

グランプリでは3つの[illegible]入手することができる。しかし[illegible]より高性能な[illegible]になるが、成績が悪ければ[illegible]バージョンアップに終わったりと、入手できる車種には変化がある。その新車入手の仕組みをまとめたのが右の表と図だ。第4戦を終えた時点で入手できる新車が、4段階に分かれた第3戦と第4戦での成績によって決まってくるのがわかるはずだ。

### 第3戦・第4戦での成績評価表

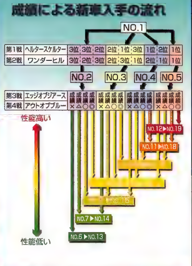
| | エッジオブジアース | アウトオブブルー |
|---|---|---|
| | 規定タイム以内1位通過 | 規定タイム以内1位通過 |
| | 規定タイム以内1位通過 | 1位通過 |
| | 1位通過 | 規定タイム以内1位通過 |
| | 1位通過 | 1位通過 |
| | 2位で通過 | 規定タイム以内1位通過 |

| | エッジオブジアース | アウトオブブルー |
|---|---|---|
| | 規定タイム以内1位通過 | 2位通過 |
| | 1位通過 | 2位通過 |
| | 2位通過 | 1位通過 |
| | 2位通過 | 2位で通過 |
| | | |

### 規定タイムとは?

上の「成績評価表」にある「規定タイム以内1位通過」とは、各コースに設定された一定のタイム（それは未公開）をクリアしたうえで1位をとることを表し、1位でもそのタイムをクリアしていない「1位通過」よりも上の成績のこと。なお、No.1〜19は、ガレージモードで登録時に表示される車の番号を示す。

### 成績による新車入手の流れ



# 決勝グランプリとエクストラトライアルで入手可能! 全128車種性能リスト

[illegible]とエクストラで入手できる[illegible]すべての車(合計128車)の性能データをまとめてみたぞ（No.1〜12の性能についてはVol.92のP.30〜31を見よう）。[illegible]タイムアタック最強車(デビルカー除く)は[illegible](MMM)ではないかと考えている。[illegible]性能がいいので、No.19ならではのスピードを生かしやすいのだ。

**表の見方** それぞれの表は左から「車種名」「投入されるステージ（ステージの区分についてはマニュアルのP.11参照）」「車番号（ガレージモードで車をガレージに登録するときに表示される）」「ギアが何速まであるか」「最高速度（km/h）」「最大馬力と、最大馬力が発揮されるエンジン回転数」を示している。

### タイムアタック最強カー



MMM&テラジのNo.19、DESTROYER。

### 入手の難しさナンバーワン



## レーシングチームソルバルウ[RTS]

**アッソルート(ドリフトタイプ)**

| 車種名 | St. | No. | ギア | 最高速 | 最大馬力(回転数) |
|---|---|---|---|---|---|
| PROMESSA | 4 | 13 | 6 | 299 | 275(5800) |
| BISONTE | 4 | 14 | 6 | 306 | 317(6000) |
| REGALO | 4 | 15 | 6 | 312 | 373(6300) |
| FATALITA | 4 | 16 | 6 | 317 | 383(7000) |
| AQUILA | 4 | 17 | 6 | 321 | 602(6600) |
| ESTASI | 4 | 18 | 6 | 326 | 1200(7200) |
| SQUALO | 4 | 19 | 6 | 331 | 756(7700) |
| VULCANO | E | 20 | 6 | 363 | 3020(7700) |

**アージュ・ソロ(グリップタイプ)**

| 車種名 | St. | No. | ギア | 最高速 | 最大馬力(回転数) |
|---|---|---|---|---|---|
| PROPHETIE | 4 | 13 | 6 | 303 | 245(5900) |
| DIRIGEANT | 4 | 14 | 6 | 306 | 152(6100) |
| BATAILLE | 4 | 15 | 6 | 310 | 252(6000) |
| MEGERE | 4 | 16 | 6 | 315 | 328(6100) |
| ESPION | 4 | 17 | 6 | 319 | 502(6400) |
| SORCIERE | 4 | 18 | 6 | 324 | 787(6900) |
| SUPERNOVA | 4 | 19 | 6 | 328 | 623(7300) |
| ECUREUIL | E | 20 | 6 | 306 | 506(5800) |

**リザード(ドリフトタイプ)**

| 車種名 | St. | No. | ギア | 最高速 | 最大馬力(回転数) |
|---|---|---|---|---|---|
| BONFIRE | 4 | 13 | 6 | 301 | 303(6300) |
| DETECTOR | 4 | 14 | 6 | 306 | 431(6300) |
| WISDOM | 4 | 15 | 6 | 312 | 451(6000) |
| OFFICER | 4 | 16 | 6 | 315 | 581(6500) |
| TAMER | 4 | 17 | 6 | 321 | 761(6900) |
| CATARACT | 4 | 18 | 6 | 324 | 2353(7200) |
| RECKLESS | 4 | 19 | 6 | 328 | 1004(7500) |
| NIGHTMARE | E | 20 | 6 | 358 | 3010(6000) |

**テラジ(グリップタイプ)**

| 車種名 | St. | No. | ギア | 最高速 | 最大馬力(回転数) |
|---|---|---|---|---|---|
| AMBITIOUS | 4 | 13 | 6 | 301 | 264(5500) |
| TROOP | 4 | 14 | 6 | 303 | 304(5800) |
| RUMOR | 4 | 15 | 6 | 310 | 330(6000) |
| WILDBOAR | 4 | 16 | 6 | 317 | 195(6700) |
| DECISION | 4 | 17 | 6 | 319 | 526(6600) |
| TERIFFIC | 4 | 18 | 6 | 326 | 1253(7000) |
| DESTROYER | 4 | 19 | 6 | 331 | 1003(7400) |
| UTOPIA | E | 20 | 6 | 397 | 3746(7100) |

## マイクロマウスマッピー[MMM]

**アッソルート(ドリフトタイプ)**

| 車種名 | St. | No. | ギア | 最高速 | 最大馬力(回転数) |
|---|---|---|---|---|---|
| PROMESSA | 4 | 13 | 6 | 280 | 272(5700) |
| BISONTE | 4 | 14 | 6 | 287 | 306(6000) |
| REGALO | 4 | 15 | 6 | 292 | 368(5800) |
| FATALITA | 4 | 16 | 6 | 296 | 380(6500) |
| AQUILA | 4 | 17 | 6 | 303 | 596(6500) |
| ESTASI | 4 | 18 | 6 | 308 | 1189(6300) |
| SQUALO | 4 | 19 | 6 | 312 | 750(7200) |
| VULCANO | E | 20 | 6 | 356 | 2983(7500) |

**アージュ・ソロ(グリップタイプ)**

| 車種名 | St. | No. | ギア | 最高速 | 最大馬力(回転数) |
|---|---|---|---|---|---|
| PROPHETIE | 4 | 13 | 6 | 283 | 241(5800) |
| DIRIGEANT | 4 | 14 | 6 | 287 | 145(6000) |
| BATAILLE | 4 | 15 | 6 | 290 | 246(6200) |
| MEGERE | 4 | 16 | 6 | 294 | 320(6300) |
| ESPION | 4 | 17 | 6 | 301 | 492(6200) |
| SORCIERE | 4 | 18 | 6 | 303 | 778(6600) |
| SUPERNOVA | 4 | 19 | 6 | 310 | 614(7000) |
| ECUREUIL | E | 20 | 6 | 312 | 510(5900) |

**リザード(ドリフトタイプ)**

| 車種名 | St. | No. | ギア | 最高速 | 最大馬力(回転数) |
|---|---|---|---|---|---|
| BONFIRE | 4 | 13 | 6 | 280 | 295(6000) |
| DETECTOR | 4 | 14 | 6 | 285 | 423(6100) |
| WISDOM | 4 | 15 | 6 | 290 | 444(6400) |
| OFFICER | 4 | 16 | 6 | 296 | 570(6500) |
| TAMER | 4 | 17 | 6 | 299 | 752(6700) |
| CATARACT | 4 | 18 | 6 | 303 | 2340(6900) |
| RECKLESS | 4 | 19 | 6 | 308 | 980(7500) |
| NIGHTMARE | E | 20 | 6 | 351 | 3001(5700) |

**テラジ(グリップタイプ)**

| 車種名 | St. | No. | ギア | 最高速 | 最大馬力(回転数) |
|---|---|---|---|---|---|
| AMBITIOUS | 4 | 13 | 6 | 278 | 258(5900) |
| TROOP | 4 | 14 | 6 | 283 | 298(6000) |
| RUMOR | 4 | 15 | 6 | 287 | 322(6100) |
| WILDBOAR | 4 | 16 | 6 | 294 | 190(6400) |
| DECISION | 4 | 17 | 6 | 301 | 518(6300) |
| TERIFFIC | 4 | 18 | 6 | 306 | 1242(6400) |
| DESTROYER | 4 | 19 | 6 | 310 | 988(6900) |
| UTOPIA | E | 20 | 6 | 392 | 3729(6700) |

## パックレーシングクラブ[PRC]

**アッソルート(ドリフトタイプ)**

| 車種名 | St. | No. | ギア | 最高速 | 最大馬力(回転数) |
|---|---|---|---|---|---|
| PROMESSA | 4 | 13 | 6 | 290 | 273(5900) |
| BISONTE | 4 | 14 | 6 | 296 | 311(5900) |
| REGALO | 4 | 15 | 6 | 303 | 371(6000) |
| FATALITA | 4 | 16 | 6 | 306 | 381(6500) |
| AQUILA | 4 | 17 | 6 | 312 | 597(6400) |
| ESTASI | 4 | 18 | 6 | 317 | 1193(6500) |
| SQUALO | 4 | 19 | 6 | 321 | 752(7500) |
| VULCANO | E | 20 | 6 | 358 | 2995(7500) |

**アージュ・ソロ(グリップタイプ)**

| 車種名 | St. | No. | ギア | 最高速 | 最大馬力(回転数) |
|---|---|---|---|---|---|
| PROPHETIE | 4 | 13 | 6 | 287 | 243(5800) |
| DIRIGEANT | 4 | 14 | 6 | 294 | 148(6000) |
| BATAILLE | 4 | 15 | 6 | 301 | 249(6100) |
| MEGERE | 4 | 16 | 6 | 303 | 323(6000) |
| ESPION | 4 | 17 | 6 | 308 | 497(6400) |
| SORCIERE | 4 | 18 | 6 | 315 | 782(6700) |
| SUPERNOVA | 4 | 19 | 6 | 321 | 620(7100) |
| ECUREUIL | E | 20 | 6 | 294 | 502(5500) |

**リザード(ドリフトタイプ)**

| 車種名 | St. | No. | ギア | 最高速 | 最大馬力(回転数) |
|---|---|---|---|---|---|
| BONFIRE | 4 | 13 | 6 | 290 | 299(6200) |
| DETECTOR | 4 | 14 | 6 | 294 | 426(6300) |
| WISDOM | 4 | 15 | 6 | 301 | 448(6300) |
| OFFICER | 4 | 16 | 6 | 306 | 576(6600) |
| TAMER | 4 | 17 | 6 | 310 | 754(6700) |
| CATARACT | 4 | 18 | 6 | 317 | 2346(7000) |
| RECKLESS | 4 | 19 | 6 | 319 | 992(7300) |
| NIGHTMARE | E | 20 | 6 | 353 | 3003(5900) |

**テラジ(グリップタイプ)**

| 車種名 | St. | No. | ギア | 最高速 | 最大馬力(回転数) |
|---|---|---|---|---|---|
| AMBITIOUS | 4 | 13 | 6 | 292 | 260(5800) |
| TROOP | 4 | 14 | 6 | 296 | 301(5900) |
| RUMOR | 4 | 15 | 6 | 299 | 327(5900) |
| WILDBOAR | 4 | 16 | 6 | 306 | 192(6500) |
| DECISION | 4 | 17 | 6 | 310 | 521(6500) |
| TERIFFIC | 4 | 18 | 6 | 315 | 1246(6600) |
| DESTROYER | 4 | 19 | 6 | 319 | 994(7200) |
| UTOPIA | E | 20 | 6 | 399 | 3750(6900) |

## ディグレーシングチーム[DRT]

**アッソルート(ドリフトタイプ)**

| 車種名 | St. | No. | ギア | 最高速 | 最大馬力(回転数) |
|---|---|---|---|---|---|
| PROMESSA | 4 | 13 | 6 | 285 | 273(6000) |
| BISONTE | 4 | 14 | 6 | 292 | 312(5800) |
| REGALO | 4 | 15 | 6 | 296 | 370(6300) |
| FATALITA | 4 | 16 | 6 | 303 | 383(6000) |
| AQUILA | 4 | 17 | 6 | 312 | 600(7000) |
| ESTASI | 4 | 18 | 6 | 324 | 1196(6600) |
| SQUALO | 4 | 19 | 6 | 340 | 752(7900) |
| VULCANO | E | 20 | 6 | 360 | 3004(7800) |

**アージュ・ソロ(グリップタイプ)**

| 車種名 | St. | No. | ギア | 最高速 | 最大馬力(回転数) |
|---|---|---|---|---|---|
| PROPHETIE | 4 | 13 | 6 | 287 | 244(5900) |
| DIRIGEANT | 4 | 14 | 6 | 290 | 150(5900) |
| BATAILLE | 4 | 15 | 6 | 294 | 248(6100) |
| MEGERE | 4 | 16 | 6 | 299 | 325(6200) |
| ESPION | 4 | 17 | 6 | 312 | 500(6400) |
| SORCIERE | 4 | 18 | 6 | 319 | 784(6900) |
| SUPERNOVA | 4 | 19 | 6 | 335 | 627(7400) |
| ECUREUIL | E | 20 | 6 | 301 | 504(5700) |

**リザード(ドリフトタイプ)**

| 車種名 | St. | No. | ギア | 最高速 | 最大馬力(回転数) |
|---|---|---|---|---|---|
| BONFIRE | 4 | 13 | 6 | 285 | 298(5900) |
| DETECTOR | 4 | 14 | 6 | 290 | 425(6000) |
| WISDOM | 4 | 15 | 6 | 294 | 446(6500) |
| OFFICER | 4 | 16 | 6 | 299 | 573(6600) |
| TAMER | 4 | 17 | 6 | 310 | 756(7000) |
| CATARACT | 4 | 18 | 6 | 319 | 2360(7000) |
| RECKLESS | 4 | 19 | 6 | 335 | 1012(7400) |
| NIGHTMARE | E | 20 | 6 | 369 | 3012(6100) |

**テラジ(グリップタイプ)**

| 車種名 | St. | No. | ギア | 最高速 | 最大馬力(回転数) |
|---|---|---|---|---|---|
| AMBITIOUS | 4 | 13 | 6 | 285 | 259(5700) |
| TROOP | 4 | 14 | 6 | 287 | 298(5700) |
| RUMOR | 4 | 15 | 6 | 296 | 326(6200) |
| WILDBOAR | 4 | 16 | 6 | 301 | 194(6500) |
| DECISION | 4 | 17 | 6 | 310 | 522(6500) |
| TERIFFIC | 4 | 18 | 6 | 321 | 1249(6900) |
| DESTROYER | 4 | 19 | 6 | 337 | 1005(7700) |
| UTOPIA | E | 20 | 6 | 395 | 3738(7000) |

タイムアタックを極めるための

# 第7・第8コースを大研究

TIME ATTACK



5速に落とすのは速度が220km/h以下になったくらい。4速に落とすのは200km/h以下になったくらいが目安だ。最速を目指すDPS読者は、速度にも注意を向けながらプレイして、的確なギアチェンジを自分のものにしよう。

いて気持ちいいものはない。頑張ろう。

## 攻略読み取りガイド

**ガイド① コース情報の見方**

「標準ラップ」「目標ラップ」は初心者と上級者それぞれが目指すラップタイム。「プロのキミ」「初心者のキミ」は、上級者と初心者にお勧めの車種だ(デビルカー除く)。

**ガイド② コース図の見方**

コース図にふられているアルファベットは、コース攻略の冒頭のアルファベットと対応しているぞ。場所を確認してから、それぞれの攻略を読むようにしよう。

**ガイド③ コース走行の前提**

「ヘブン アンド ヘル」でドリフトを使う必要があるのは、①最初のヘアピン、②B、③C、④D、⑤Dの先の直角カーブ、の5点だけだ。ほかのコーナーはアクセル全開でOKなので、覚えておこう。また、「シューティング フープス」では、一度トップスピードになったら接触ミスでも起こさない限り、アクセルは全開のまま、ギアも下げる必要は一切ないぞ(全コーナーはクリップ走行で抜けられる)。

## ヘブン アンド ヘル Heaven and Hell

HEAVEN AND HELL



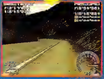

### A ダムの前の連続左コーナー

ここでの課題

グリップの強さをフル活用しよう

グリップ走行でクリア。クリア後に270km/hキープが目標。Aのコーナー手前の直線路に入ったら、右側に寄っ





◀Aのコーナーは、この地点からハンドルを切り始め、グリップで抜ける。

### B 両脇を岩に挟まれた魔の右コーナー

ここでの課題

コーナーをいっぱいに使いきろう

ドリフトでクリア。210km/hキープが目標。

もかまわない)。ドリフト時、ハンドルはいっぱ

むらに屑輪が入りこんで

しておこう。





たあとにテンポ置いて、思い切りハンドルを右に切る。

ころ、草むらに乗らないギリギリ左をつくようにする。

### C 2つ目のトンネル先の右コーナー

ここでの課題

先を見越したラインどりをしよう

ドリフトでクリア。

左手の赤い標識の端が視

フト開始。右手の丘の影を抜けたのを目印にアウト側に抜けるようにする。そのあとのゆるい右コーナーは

### D 天文台の先にある左直角コーナー

ここでの課題

ジャンプポイントへの進入に注意

ドリフトでクリア。230km/hキープが目標。

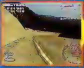
とり、その先のジャンプポイントでは、コース左

### E 最後の右コーナー

ここでの課題

"曲がり"の変化を把握しよう

グリップ走行でクリア。290km/hキープが目標。青看板手前のゆるいカーブは、コース左端の白線をまたぐくらいにアウトいっぱいに寄りながら通過。ドリフトはコース中央を狙う。切り返しではハンドルを大きく切らなくても十分に曲がれるので、左ショートコーナーのイン側を狙って抜けるようにすると減速が少ない。



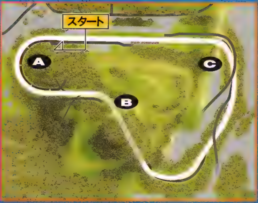


▲左に寄っておいて、青い看板が視界から消えた瞬間にハンドルを切る。

▲この地点でハンドルを左に切り返し、左へと抜けるようにする。

# シューティング フープス Shooting Hoops

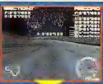
全長 395?m ×6?? ●標準ラップ ?'50?? ●目標ラップ ?0"50?
プロのキミ→SQUALO(DRT) 初心者のキミ→SUPERNOVA(MMM)




## A 長い直線路先の左コーナー

**ここでの課題**
インベタを狙っていこう

グリップ走行を使ってクリア。330㎞/hキープが目標。直線路では左から[illegible]





◀看板が[illegible]間にハ[illegible]ようにしよう。

◀[illegible]り右側に[illegible]

## B 長いトンネル入口の右コーナー

**ここでの課題**
先を見越したラインどりをしよう

グリップ走行でクリア。325km/hキープが目標。左から2車線目にライン[illegible]コース左に寄ったまま進んでいいぞ。





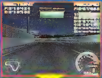
◀[illegible]を狙ってハンドルを切る。

◀[illegible]はコース[illegible]

## C 直線路に続く左コーナー

**ここでの課題**
直線路の高速走行につなげよう

グリップ走行でクリア。330km/h でクリアが目標。コーナー手前の直線路[illegible]しないようにしよう。





◀[illegible]右側に寄り[illegible]

# 麗子が教えるオマケ情報!

このコーナーでは、私、永瀬麗子が、「R4」のオマケ情報をレクチャーしちゃうわよ。あなたのお友だちにも教えてあげてみんなで楽しんでね。



## 特別トロフィーが登場!!

グランプリモードを No.1—5—12—19の最高分岐車種でクリアすると、特別なトロフィーがもらえるの。使用車によって9種類のトロフィーがあるからがんばってね。

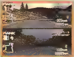


▶トロフィーは全部で9つよ。集めてみてね。

| | |
|---|---|
| アンドアジェネシス | RTSのドリフトタイプで最高分岐車種でクリア |
| ボスコニアン | RTSのグリップタイプで最高分岐車種でクリア |
| マッピー | MMMのドリフトタイプで最高分岐車種でクリア |
| ワギャン | MMMのグリップタイプで最高分岐車種でクリア |
| クロノア | PRCのドリフトタイプで最高分岐車種でクリア |
| ワルキューレ | PRCのグリップタイプで最高分岐車種でクリア |
| ドラゴンスピリット | DRTのドリフトタイプで最高分岐車種でクリア |
| ギル | DRTのグリップタイプで最高分岐車種でクリア |
| パックマン | 全部のチームで最高分岐車種以外でクリア |

## 通信対戦が可能!!

まず2台のテレビそれぞれにPSを接続して、2台のPSを対戦ケーブルでつなげてから『R4』を起動させみて。メインメニュー画面に「LINK BATTLE(通信対戦)」が追加されるわよ。



◀2P対戦はもちろん、最大で4人まで参加できるわ。

## ボーナスDISCで隠しカーを発見!!

『リッジレーサー』ハイスペックVer.にも、隠しカーが用意されているんですって。ステキな車を手に入れたら、私をドライブに誘いにきてね♥



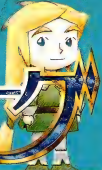
◀これが#13よ。この車に勝てるかしら?

| | |
|---|---|
| 使用車種を増やす | オープニングゲームのギャラクシアンで全部の敵を撃ち落とせたら、使用車種が8台追加されるのよ。 |
| エクストラモード | 初級T.T.と上級T.T.で1位になって、初級T.A.と上級T.A.でCOM1位記録を破れば、隠しモードが登場よ。 |
| デビルカーを獲得 | 上級T.T.で1位になってから、また上級T.T.を始めると、#13が現れるの。勝てばこの車が使えるわよ。 |
| エンジェルカーを獲得 | エクストラの上級T.T.だと、上と同じ条件で#0が現れるの。この車も、勝てば使えるようになるのよ。 |

## エンジェルカー登場!!



# PoPoRoGue ポポローグ



今回は待望のストーリー攻略のほかに、気になるおみやげアイテムと夢幻フィールドのデータも大公開！ この冬、パーフェクトクリアを目指している人は要チェックだぞ!!

## ポポローグ

| 発売中 RPG | ▶5,800円 ▶SCEI |
|---|---|
| | ▶MC(1ブロック)、PS(6ブロック)、AC(DS対応) |

## 『ポポローグ』を極めたい人は必見! 役立ちデータ集だ!!

### おみやげアイテムリスト

| | |
|---|---|
| かわいいサボテン | スタビンカード(2枚目)の景品 |
| しろいギター | 黄金と死の迷宮にある宝箱 |
| スロットマシン | ガバスの倉庫にある宝箱 |
| ネコダマふうせん | 天空城ワープポイントの宝箱 |
| トンクウのじてんしゃ | スタビンカード(2枚目)の景品 |
| あかずのたからばこ | スタビンカード(2枚目)の景品 |
| ガミガミロボ | ガミガミダンジョン地下格納庫の宝箱 |
| おもいでのすなどけい | 失われた町の宿屋にある宝箱 |
| タペストリー | ムーンスターの宿屋にある宝箱 |
| おうけのほん | 王家の洞窟?にある宝箱 |
| ペナント | ※前作からのデータ継承のみ |
| ちょうちん | ※前作からのデータ継承のみ |
| ダルマさん | ※前作からのデータ継承のみ |
| ガミガミくん | ※前作からのデータ継承のみ |
| ヨットのもけい | ※前作からのデータ継承のみ |
| ごうかプラモ | ※前作からのデータ継承のみ |
| クマのおきもの | ※前作からのデータ継承のみ |
| まねきねこ | ※前作からのデータ継承のみ |
| ベビーやしのき | ※前作からのデータ継承のみ |
| ちいさなクジラ | ※前作からのデータ継承のみ |
| リトルガール | ※前作からのデータ継承のみ |
| ネコさん | ※前作からのデータ継承のみ |
| ハタハタゴザ | ※前作からのデータ継承のみ |
| ミニゆきだるま | ※前作からのデータ継承のみ |
| ナイトメアにんぎょう | ? |
| もうじゃのメガネ | 失われた町(スタビン亡者に会う) |
| にがおえ | ※予告版からのデータ継承のみ |
| ロボにんぎょう | ? |

### 特殊な扉・通路・階段

| | |
|---|---|
| 迷いの森 | |
| ① | 「りゅうのぞう」を入手した |
| ② | 中ボスを4人とも倒した |
| 王家の洞窟 | |
| ① | 「りゅうのぞう」を入手した |
| ② | 洞窟の外で起こるギルダのイベントを進めた |
| ③ | 中ボスを4人とも倒した |
| 西の山脈 | |
| ① | 新ガミガミ魔王城の到着イベントを見た |
| ② | ガミガミダンジョンでガミガミ魔王のイベントを見た |
| ③ | ガミガミダンジョンでガミガミ魔王のイベントを見た |
| ④ | 中ボスを4人とも倒した |
| ガミガミダンジョン | |
| ① | ガミガミダンジョンでガミガミ魔王のイベントを見た |
| ② | トンクウでパウロを見かけた |
| ③ | ガバスでガミガミ魔王と会った |
| ④ | 鍛冶屋イベントで伝説の武具を探し始めた |
| ⑤ | 中ボスを4人とも倒した |
| ⑥ | ゼノンをパーティに入れている |
| ポポロ草原 | |
| ① | トンクウでパウロを見かけた |
| ② | トンクウの駆け落ちイベントを解決した |
| ③ | 中ボスのデイモスを倒した |
| ④ | 中ボスを4人とも倒した |
| ⑤ | 4つの「夢」を手に入れて、ナイトメアのイベントを見た |
| ⑥ | 鍛冶屋が再開した |
| ⑦ | 鍛冶屋イベントで伝説の武具を探し始めた |
| あやかしの洞窟 | |
| ① | コロモックの緑が蘇った |
| ② | ラウラが傭兵として雇えるようになった |
| ③ | 中ボスのデイモスを倒した |
| ④ | 中ボスのオレクシスを倒した |
| ⑤ | 4つの「夢」を手に入れて、ナイトメアのイベントを見た |
| ⑥ | 鍛冶屋が再開した |
| ⑦ | 鍛冶屋イベントで伝説の武具を探し始めた |
| 灼熱洞穴 | |
| ① | コロモックの緑が蘇った |
| ② | 大氷穴でムサシと会った |
| ③ | 中ボスのデイモスを倒した |
| ④ | 中ボスのオレクシスを倒した |
| ⑤ | 4つの「夢」を手に入れて、ナイトメアのイベントを見た |
| ⑥ | トンクウのゼノンを組み立てる人と話した |
| ⑦ | 鍛冶屋イベントで伝説の武具を探し始めた |
| カラカラ砂漠&カラカラ草原 | |
| ① | ピラミッドの到着イベントを見た |
| ② | コロモックの緑が蘇った |
| ③ | 鍛冶屋が再開した |
| ピラミッド | |
| ① | コロモックの緑が蘇った |
| ② | ガバスでガミガミ魔王と会った |
| ③ | 鍛冶屋が再開した |
| 海底大回廊 | |
| ① | ラウラが傭兵として雇えるようになった |
| ② | トンクウのゼノンを組み立てる人と話した |
| ③ | ゼノンを完成させた |
| ④ | 鍛冶屋イベントで伝説の武具を探し始めた |
| 大氷穴 | |
| ① | ラウラが傭兵として雇えるようになった |
| ② | ガバスで大富豪が交代するイベントが起きた |
| ③ | ムサシと死者の回廊で会った |
| ④ | ムサシと大氷穴で会った |
| ⑤ | 中ボスのオレクシスを倒した |
| ⑥ | 4つの「夢」を手に入れて、ナイトメアのイベントを見た |
| ⑦ | 鍛冶屋イベントで伝説の武具を探し始めた |
| 死者の回廊 | |
| ① | ガバスでムサシとユキを見た |
| ② | ユキが傭兵として雇えるようになった |
| ③ | ムサシと死者の回廊で会った |
| ④ | 幽霊城のグラフィック(1枚絵)を見た |
| ⑤ | 中ボスのデイモスを倒した |
| 幽霊城 | |
| ① | 中ボスのデイモスを倒した |
| ② | 鍛冶屋が再開した |
| 長寿の大木 | |
| ① | ポリスをパーティに入れている |
| ② | ラウラをパーティに入れている |
| ③ | ムサシをパーティに入れている |
| ④ | 鍛冶屋が再開した |
| ⑤ | 鍛冶屋イベントで伝説の武具を探し始めた |
| 奇妙な湿原 | |
| ① | 黄金と死の迷宮に入れるようになった |
| ② | ガバスでムサシとユキを見た |
| ③ | 中ボスのオレクシスを倒した |
| 黄金と死の迷宮 | |
| ① | 奇妙な湿原の、ある竜の珠の封印を解いた |
| ② | トンクウのゼノンを組み立てる人と話した |
| 豆の木の上 | |
| ① | 天空城の到着イベントを見た |
| ② | 中ボスのアルゴスを倒した |
| 天空城 | |
| ① | 中ボスのアルゴスを倒した |
| ② | 「夢のペンダント」を入手した |
| 石畳の迷宮 | |
| ① | コロモックの緑が蘇った |
| ② | 灼熱洞穴でムサシと会った |
| ③ | 中ボスを4人とも倒した |
| ④ | 4つの「夢」を手に入れて、ナイトメアのイベントを見た |
| ⑤ | ゼノンを完成させた |
| ⑥ | 鍛冶屋イベントで伝説の武具を探し始めた |

# 最後の中ボスを倒したら、舞台は過去の世界へ！

## 豆の木の上

ガバスでの数多いイベントをクリアしたら、大十字路を経由してコロモックに戻ろう。村に緑が戻ったときに植えられた豆の木が、天高くそびえる夢幻フィールドに成長しているのだ。宝箱の数も多いのだが、光の扉の向こうにあるものがほとんど。天空城からの帰りに回収するようにしよう。



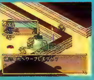
◀光の扉は天空城のアルゴスを倒せば開く。とりあえず上りは無視していい。

**モンスターチェック** HPはもちろん、攻撃力や防御力まで 100を超えているモンスターがほとんど。なるべく戦闘を避けて 9Fを目指そう。このフロアには体力の回復が可能な青い球があるので、経験値稼ぎをするときはここを拠点にするといい。

| 名前 | HP | LV | EX | 攻撃 | 防御 | 素早さ | 魔防 | 特技 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ミラクルドール | 102 | 27 | 84 | 147 | 160 | 94 | 200 | アイスストーム、ナイフバルカン |
| ダークロード | 165 | 27 | 99 | 148 | 144 | 100 | 30 | かいてんぎり |
| レッドマンティス | 69 | 28 | 80 | 149 | 181 | 150 | 110 | かまいたち |
| あくまのはな | 222 | 28 | 90 | 143 | 99 | 75 | 130 | のみこむ |
| ボヨーン | 255 | 28 | 64 | 1 | 100 | 10 | 100 | とりつく |
| パックン | 84 | 29 | 89 | 112 | 186 | 12 | 125 | しょうかえき、かたいぼうぎょ |
| じごくのピエロ | 135 | 29 | 99 | 152 | 161 | 110 | 0 | ナイフなげ |
| コロボックル | 141 | 29 | 88 | 125 | 162 | 222 | 50 | たのしいおどり |
| レッサーデーモン | 165 | 30 | 125 | 156 | 174 | 41 | 50 | ヘルファイア、イビルサンダー |
| とつげきどり | 201 | 29 | 95 | 127 | 118 | 157 | 100 | くちばしバルカン |
| ひかりくらげ | 254 | 29 | 87 | 142 | 86 | 38 | 15 | げんわく |
| ソウルラバ | 315 | 32 | 113 | 161 | 102 | 100 | 255 | だいちのいかり |

## 天空城

お菓子でできている夢幻フィールド。B1～3Fの4フロアしかないが、あちこちにワープがあるため、混乱しないように気をつけよう。ホーリーマップの魔法を使い、まだ行っていない場所を少しずつ探索するのだ。ここを抜けることができれば、最後の中ボス、アルゴスの元にたどり着ける。



◀城内はワープだらけ。どれが正解かわからないので、1つずつ地道に試そう。

**モンスターチェック** 強敵ばかりだが、中でも「せきかこうせん」の特技を持つメデューサは要注意。出会ったら真っ先に倒すようにしよう。どのモンスターも攻撃力が高いので、こまめに体力回復すること。回復魔法を覚えている傭兵を雇おう。

| 名前 | HP | LV | EX | 攻撃 | 防御 | 素早さ | 魔防 | 特技 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| デモンマスター | 158 | 24 | 79 | 119 | 122 | 100 | 255 | メガファイア、マッドブリザード |
| ダークロード | 165 | 27 | 99 | 148 | 144 | 100 | 30 | かいてんぎり |
| ペンピー | 191 | 28 | 91 | 145 | 131 | 56 | 50 | ― |
| キャタピラー | 75 | 29 | 89 | 145 | 176 | 16 | 50 | うか |
| じごくのピエロ | 135 | 29 | 99 | 152 | 161 | 110 | 0 | ナイフなげ |
| スパッグ | 165 | 29 | 86 | 146 | 97 | 200 | 200 | メタルへんしん、たまごばくだん |
| キャットバード | 210 | 29 | 95 | 150 | 115 | 79 | 150 | ゴロにゃん、ニャーゴ |
| ひかりくらげ | 254 | 29 | 87 | 142 | 86 | 38 | 15 | げんわく |
| キャンドラー | 111 | 30 | 104 | 86 | 166 | 50 | 150 | もえる、ファイアーボム |
| メイジビースト | 145 | 30 | 102 | 76 | 149 | 80 | 200 | いかりばくはつ、ロックフォール |
| キラークラウン | 160 | 30 | 109 | 149 | 175 | 120 | 0 | ナイフなげ、ナイフバルカン、ファンファーレ |
| レッサーデーモン | 165 | 30 | 125 | 156 | 174 | 41 | 50 | ヘルファイア、イビルサンダー |
| メデューサ | 389 | 30 | 131 | 166 | 139 | 80 | 25 | せきかこうせん、かみつき |
| ソードデーモン | 128 | 31 | 115 | 164 | 165 | 110 | 0 | ダブルアタック、サンダーロード |

## 中ボス 怠惰のアルゴス

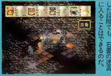



最後の中ボスであるアルゴスは、大きな猫の姿をしている。戦闘では「ねむりのベル」という特技に注意。誰かが眠らされてしまったら、すぐに魔法やアイテムで回復させること。アルゴスは「じばく」の特技を持つ「ねこだま」という分身(!?)も投げてくるので気をつけよう。

## 石畳の迷宮

天空城でのイベントをクリアしたら大十字路まで戻り、橋の右上へと進もう。

この夢幻フィールドには、物語の進行状況(ピエトロの行動)によって出現したり消滅したりする通路がある。通り抜けるだけならそう難しくはないが、100%クリアを目指すならば何度も通ってみよう。



◀コロモックに緑を取り戻した段階でも、石畳の迷宮に入ることはできるのだ。

**モンスターチェック** レベルの高いモンスターはいるが、注意すべき特技を持つものはいないに等しい。アルゴスを倒したパーティならやられることはないだろう。ただ、ここには回復用の球がないので、入る前に回復アイテムを確認しておこう。

| 名前 | HP | LV | EX | 攻撃 | 防御 | 素早さ | 魔防 | 特技 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| おおもぐら | 100 | 6 | 15 | 39 | 38 | 120 | 180 | ― |
| ニードラー | 112 | 33 | 108 | 149 | 176 | 72 | 185 | ニードルバリア、ニードルミサイル |
| かまいたち | 134 | 33 | 113 | 151 | 109 | 80 | 60 | みだれぎり、かまいたち |
| とつげきうし | 175 | 33 | 121 | 167 | 160 | 80 | 150 | ― |
| ハイランナー | 191 | 33 | 109 | 153 | 160 | 150 | 130 | くちばしバルカン |
| かいりきグマ | 191 | 33 | 119 | 165 | 169 | 50 | 0 | きあい |
| ビームヘッド | 201 | 33 | 120 | 155 | 150 | 25 | 0 | スピンレーザー |
| ガーピー | 226 | 33 | 99 | 159 | 121 | 255 | 40 | おたけび、なきわめく |
| マーマングレート | 197 | 35 | 121 | 168 | 154 | 150 | 0 | クールヒール、クールウォーター |
| ピラニアン | 280 | 35 | 99 | 171 | 138 | 215 | 86 | みちしお |
| ひとくいガニ | 135 | 36 | 130 | 165 | 176 | 100 | 70 | ― |
| シーデーモン | 172 | 36 | 131 | 161 | 160 | 90 | 160 | スミ |
| バスターゴーレム | 1000 | 38 | 180 | 200 | 195 | 120 | 150 | ― |

## 失われた町／ムーンスター

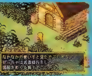
失われた町の宿屋にあるベッドで眠ると、ピエトロは過去の世界へ旅立つことになる。彼が目を覚ましたとき、傭兵たちは消え、不思議な頭をした人がこの町で生活している姿を目撃する。だが、ムーンスターの人と話していくうちに、ここは過去ではなく、夢の世界であることが判明するのだ！




◀失われた町の宿屋で、中ボス戦で手に入れた4つの球を使おう。すると……。

## 過去のポポロクロイス王国

### ポポロ草原？／迷いの森？／王家の洞窟？



▶過去のタキネン村にいるこの人物、姿や口調を考えると……若き日のあの人？

ピエトロはポポロクロイス城、城下町、タキネン村、ギルダの館といった、なつかしい場所へとやってきた。彼はふとしたきっかけでパウロ(子供の頃のお父さん)と知り合い、一緒に行動することになる。そして、お父さんがなぜ1人で旅立ってしまったのかを知ることになるのだ。

**モンスターチェック** 下は「ポポロ草原？」、「迷いの森？」、「王家の洞窟？」に登場するモンスターをまとめたもの。同行するパウロのレベルが低いとはいえ、登場するモンスターのレベルもほとんどが1～5なので、問題はないはずだ。

| 名前 | HP | LV | EX | 攻撃 | 防御 | 素早さ | 魔防 | 特技 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| タイニードローン | 20 | 1 | 1 | 16 | 16 | 10 | 0 | ― |
| ヤングカマキリ | 18 | 2 | 2 | 17 | 17 | 20 | 10 | ― |
| チビートル | 15 | 3 | 3 | 20 | 23 | 29 | 20 | ― |
| こひつじ | 19 | 3 | 3 | 17 | 20 | 1 | 0 | おおあくび |
| チビリングデッド | 63 | 4 | 5 | 22 | 0 | 24 | 10 | ― |
| リトルオーク | 60 | 5 | 7 | 34 | 23 | 36 | 50 | きあい |
| オークファイター | 205 | 34 | 125 | 169 | 169 | 80 | 0 | きあい、オークフォース、オークファイアー |
| マザードローン | 200 | 35 | 200 | 150 | 150 | 1 | 255 | ― |
| てんしのドローン | 200 | 37 | 1 | 150 | 160 | 255 | 0 | てんしのといき |



# EHRGEIZ エアガイツ

ザックスも登場!!

アーケードモードの隠しキャラからミニゲームのウラ技まで、『エアガイツ』の隠し要素を大公開！　隠しキャラについては各キャラ攻略も掲載したぞ!!

**EHRGEIZ**
エアガイツ
発売中 対戦ACT ▶¥5,800 ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

## とっても気になる隠し要素を全部まるごと大公開!!

格闘ゲームといえば隠しキャラがつきもの。もちろん、この『エアガイツ』にも、隠しキャラクターが存在するぞ。そこで今回は、隠しキャラの使用方法をメインに、豊富に盛り込まれた隠し要素を一気に紹介していこう。これで、ますます対戦が盛り上がること間違いなしだ！



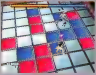

◀ザックスを使用するためには、まず「FF」キャラを出現させよう。

### secret 3Pカラーが選択可能に!!



| 登場順番 | | 3Pカラー使用条件 |
|---|---|---|
| 1 | ヨーコ3P | 大ジャンゴを倒してクリアする |
| 2 | ハン3P | バトルランナーでCOMに勝つ |
| 3 | ナジーム3P | ムービーをすべて出現させる |
| 4 | 猪場3P | アーケードをノーマル以上の難易度でノーコンティニュークリア |
| 5 | サスケ3P | バトルビーチで35,000点以上出す |
| 6 | ジョー3P | 無限バトルで2,000点以上とる |
| 7 | 李書3P | プラクティスで10ヒットコンボを入れる |
| 8 | ゴッド3P | 裏パネルでCOM相手にパーフェクトで勝利する |

### secret ミニゲーム「裏パネル」が選べる!!



### secret 全6人(?)の隠しキャラクターの使用条件を大公開!!



**隠しキャラ使用条件**

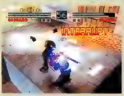
| キャラクター名 | 条件 |
|---|---|
| 増田光司 | エアガイツキャラ(男)の1人でアーケードモードクリア |
| クレア アンドリュース | エアガイツキャラ(女)の1人でアーケードモードクリア |
| ジャンゴ | エアガイツキャラ全員でアーケードモードクリア |
| ユフィ | クラウドでアーケードモードクリア |
| ヴィンセント ヴァレンタイン | ティファでアーケードモードクリア |
| ザックス | FFキャラ全員でアーケードモードクリア |





『FF』キャラが多数参戦!!

### 対COM戦におけるワンポイントアドバイス



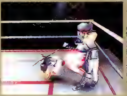

▲正面から攻撃すると、反撃される可能性が高い。相手の背後へ回り込んで攻撃しよう。

このゲームでは、地形を最大限に利用することが勝利への近道。真正面から戦っていたのでは、苦戦することは間違いない。まず、ステージの構造を把握して、高低差をうまく活用しよう。基本的に、相手よりも高い位置にいるほうが有利なので、常に高い場所へ移動して、「上＋下」（各キャラ共通でガード不能技）で攻撃しよう。また、飛び道具系の必殺技が使えるキャラは有利。MAXまでチャージすれば、弾が敵を追尾するので、高低差のある場所からでも攻撃できる。

# 隠しキャラの特性を把握して白熱のバトルに挑め!

ここでは隠しキャラクターたちの基本性能や特性について解説していくぞ。自力では発見するのが難しいジャストフレーム技のコマンドも公開しているので、ぜひ練習してみてほしい。※表中の文字：上＝上段攻撃、下＝下段攻撃、必＝必殺技、G＝ガード、Jがついた上下＝ジャストフレームで入力するコマンド。



◀対戦する前に、いろいろ試して隠しキャラの使える技を見つけよう。

## クレア アンドリュース



### 連続技を使いこなし相手を翻弄しよう

クレアは連続技が豊富で、とくに相手のガードを上段と下段に揺さぶる連続技がオススメ。「下、下、下」や「下、下、上」をうまく使い分けて、着実にダメージを与える戦法が基本だ。また、必殺技も強力で、ＭＡＸまでチャージすると、回転しながら両手に持った剣で攻撃するぞ（移動可能）。

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| リーディングウイップ | 上、上、J上 |
| サーフェスリッパー | 上、上、J下、上 |
| トリプルスィープ | G+上、上、J下、上 |
| シザースイープ | G+下、J下、上 |
| トゥルードラゴン | 上+必、上、J上 |
| リバーススイープ | ステップ　上、J下、上 |
| スイッチキック | 歩き　上、J下 |
| ダブルバイク | しゃがみ　上、J上 |
| シックスバレット | 下、下、下、J上、上、上 |
| アンドリュース・マスターコンボ | 下、下、下、J上、J上、J上 |

## 増田 光司



### タックルからの関節技で大ダメージを狙え

増田は基本性能が猪場に近いパワーファイター。投げ技が豊富で、打撃技のあとにタックルで関節技につなげる「上、上、下、上」や「上、下、上」といった連続技をいくつも持っているぞ。これらを中心に接近戦を展開して、一気に大ダメージを与えよう。



◀ＭＡＸまでチャージした必殺技の威力はスゴいぞ。

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| ステッピング・ウルフ | 上+下、J上 |

## ジャンゴ



### 背の低さを利用して相手を浮かせろ

ジャンゴは背が低いので、相手の上段攻撃が当たらないのが最大の特徴。相手の下段攻撃に、細心の注意を払って戦うように心がけよう。「立ち上がり　上」が浮かせ技なので、そこから「上、上、上」や必殺技で追い打ちするのが理想の攻撃パターンだ。



◀ちょこまかと動き回って、相手を撹乱しつつ攻撃のチャンスを狙おう。

## ユフィ キサラギ



### ガード不能技を織り交ぜた連続技で攻めよう

ユフィの基本性能は佐助に近く、手裏剣を使ったガード不能な連続技や、必殺技を持っている。「走り　上、上、上」や「G＋上、上、上」などの連続技を中心に攻めよう。また、背後投げは相手を空中高く浮かせるので、そのあと「上、上、上」などの出の早い技で追い打ちしよう。少しタイミングが難しいが、決まれば大ダメージを与えられるので何度も練習してマスターすること。また、「ジャンプ　必」は一定時間、相手を行動不能にできる。

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 奥義・五強聖・武 | 上、上、J下、上、上、J上、上 |
| 奥義・五強聖・総 | 上+下、J上、上、上、上、上、J下 |
| 奥義・五強聖・魔 | 上+下、上+下、J上、上 |
| 奥義・五強聖・速 | G+上、J上×無限 |
| 奥義・五強聖・力 | 立ち上がり　上、J上 |
| 血祭 | 走り　上、J上 |
| 生者必滅 | 走り　上、上、J上 |
| 鎧袖一触 | 走り　上+下、上、J上、上 |

## ヴィンセント ヴァレンタイン



### 強力なパンチ技でガンガンに押していこう

ヴィンセントの基本性能は三島に近く、使い勝手のいい技が多い。とくに「上、上、上」や「上、下、上、上、上、上、上、上、上、上、上、上」などのパンチ技が強力。オススメ技は「G＋下、上」や「上、上、下、上」。この２つは下段攻撃のあとが浮かせ技なので、相手のガードを揺さ振ぶる方法としても最適。浮かせ技が決まったら、「上、上、上」で追い打ちしよう。そのあと、さらに「ジャンプ　必」でダウンした相手を攻撃するのもいいぞ。「必、必」は、１発目を回避行動でかわされても２発目が命中してくれる。

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| サタンインパクト | 上、上、J上、上、上、上、上、上、上、上、上、上、上 |
| ネオサタンインパクト | 上、上、J上、上、上、上、上、上、上、上、上、上、上押しっぱなし |
| ルクレツィアリグレット | 上、下、上、上、J下、J上、J上 |
| スピニングフレームエルボー | 下+必、J上、J上 |
| クロウフック・ライト | 下+必、下、J上 |
| チョッピングコンビネーション | ステップ　上、下、J上、J上 |

## ザックス



### 連続技と剣による必殺技を使いこなそう

ザックスの基本性能は、いうまでもなくクラウドがベース（物語の設定上はクラウドのベースがザックスだが）。クラウドとは使用技もまったく同じなので、「下、下、上」や「上、上、上、上」などの連続技が、同様に使える。とくに「上、上、上、上」は１発目がヒットすれば、あとの技も確実にヒットする。技のスピードが早く、反撃されることもほとんどないのでどんどん相手を追いつめていこう。また、必殺技は剣による攻撃なので、そのすべてがガード不能技となっている。白羽取りやインタラプト以外では反撃されることがないので、どんどん使っていこう。

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| ロックチェーン | 上、下、J上 |
| 真・ザックスチェーン | 上、上、下、J上、上 |
| ザックスチェーン・ブラスティー | G+上、上、J上 |
| ザックスチェーン・アルファ | 上+必、上、下、J上、上 |
| 真・ザックスショート | しゃがみ　下、J上、上 or G+下、J上、上 |

アトラスとレッドカンパニーの強力タッグが贈る、注目の恋愛＆冒険RPG『サウザンドアームズ』。発売直後の今回は、デートイベントを中心にバトルやマイスターシステムなど、このゲームのポイントになる要素を徹底攻略！ しっかりチェックせよ。

# サウザンドアームズ
Thousand Arms




## 恋も戦いもオールオッケー！ 冒険がもっと楽しくなるポイントを伝授!!

「マイスターシステム」を始めとした特徴的なシステムが、いくつも取り入れられている『サウザンドアームズ』。ここでは冒険をスムーズに進めるうえで重要な、これらのシステムのポイントを徹底解説！ 恋も戦いも冒険も、これでオールオッケーなのだ!!

| サウザンドアームズ | |
|---|---|
| 発売中 | ▶¥5,800 ▶アトラス |
| RPG | ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応) |

## 女の子たちの♥をがっちりキャッチ！ デートイベント攻略

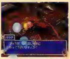
隠しデートキャラ4人を含む、女の子ごとのデートイベントの攻略法を、プレゼントの好みと併せて伝授！ これで彼女たちの♥はキミのものだ!!

### 隠しデートキャラとデートするには？

ここで紹介するパルマ、マリオン、キョウカ、ミルの4人は、仲間の女の子たちと同様にデートが可能な隠しデートキャラたちだ。まずは彼女たちとデートする方法を大公開！

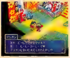
**パルマ**

ラングードが精霊砲を撃つイベントのあと、ラングードの動力室で話しかける。



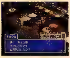
**マリオン**

ラングードの修理が終わったあと、マウントハンドのマリオンの部屋で話しかける。



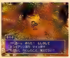
**キョウカ**

キョウカとカノウハがポイズビーに住み始めたら、ポイズビーの酒場で話しかける。



**ミ ル**

ラングードに入れるようになったあと、カントの町に戻って話しかける。大木の下に立っているぞ。



### デートマニュアルof ♥ソディナ♥


▲特にこの手の質問には、親身に答えてあげるといい。

生真面目な性格のソディナに、おちゃらけた答えは厳禁。こちらも誠実、かつ紳士的な態度で接してあげよう。プレゼントには鈴やリボンがオススメだ。

### デートマニュアルof ♥パルマ♥

パルマは筋金入りの潔癖性。彼女に生活習慣のことを聞かれたら、清潔な印象を与える答えを返そう。好みのプレゼントもそれらしく、石鹸やお掃除セットなどだ。


▲不潔なセリフや行動はタブー。一気に嫌われるぞ。

### デートマニュアルof ♥ウィナ♥


▲仲間をけなすような答えを返すと嫌われてしまう。

ウィナとのデートでは、男らしさ、おおらかさをアピールしよう。さらに、彼女の信念に理解を示せば完璧だ。プレゼントには動物皮のバッグや運動用具が喜ばれる。

### デートマニュアルof ♥マリオン♥

マリオンとのデートでは、機械鍛冶師の仕事にうちこむ彼女を認めてあげることが大事。配慮のないセリフは禁物だ。プレゼントにはカエル系のものが最適。


▲否定的な答えを返すと、彼女を傷つけてしまうぞ。

### デートマニュアルof ♥カイリーン♥


▲甘いセリフに意外と弱い。優しさと愛で押しまくれ。

カイリーンのシビアな価値観を否定してばかりだと、親密にはなれない。優しいセリフで、孤独な心を癒してあげよう。好みのプレゼントは高級品のバッグなどだ。

### デートマニュアルof ♥キョウカ♥

兄とは対象的に、しっかり者のキョウカ。不真面目な答えは嫌われるので気をつけよう。趣味の話には乗ってあげるべし。好みのプレゼントは、派手じゃない小物類。


▲金や朱塗りなど、派手な小物は好きじゃないのだ。

### デートマニュアルof ♥ネルシャ♥


▲ファッションに関する質問には話を合わせよう。

夢見るお年頃のネルシャには、ロマンティックなセリフが効果てきめん。下心が見え見えだと嫌われるので要注意。プレゼントするなら、ヌイグルミ系の品物だ。

### デートマニュアルof ♥ミル♥

研究好きのミルに対しては、話を合わせるだけでなく、ときには違う考え方やものの見方があることを教えることも大切だぞ。プレゼントには各種参考書がオススメ。


▲それは違う、と思ったら、自分なりの意見を返そう。

# 手強いボスもこれで楽勝! タイプ別ボスキャラ攻略

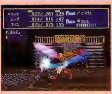
ストーリーの要所でマイスたちの前に立ちはだかり、戦いを挑んでくるボスキャラたち。彼らを倒すには、十分にレベルを上げておくのはもちろんだが、敵の得意な攻撃や行動パターンを把握することも大事だ。ここではボスキャラたちを大まかに3つのタイプに分けて、タイプごとの行動パターンと攻略法を解説。ボスキャラとの戦闘に突入したら、この記事を参考にタイプを判断し、作戦を練って戦おう。



◀敵のタイプがわかれば、有効な作戦が立てられる。

## 手堅く攻めてくる バランスタイプ

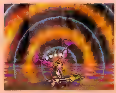
攻撃と防御を使い分けながら堅実に戦い、ここぞという場面では魔法や必殺技でたたみかけてくるタイプ。こちらにしてみれば、もっともやりにくいタイプの相手だ。敵が防御しているときは通常攻撃でダメージを与えて、反撃のそぶりを見せたら、必殺技などの切り札で攻める戦法が有効。ダークマイスターやバンディガーなどが、このタイプにあたる。



▲相手が防御していると、与えるダメージが軽減される。必殺技などは使わないように。

## 追いつめられると本領発揮! 切り札タイプ

HPが残り少なくなる(肩で息をするグラフィックになる)と、それまで温存しておいた最大威力の必殺技を乱発してくるタイプ。最後の反撃が始まったら、戦いが長引くほど危険な状況に追い込まれる。こちらも敵を追いつめるまで切り札を残しておいて、反撃を許さず一気にカタをつけるといい。五武王のボルトやラチェットなどが、このタイプだ。



▲温存していただけあって、最後に使ってくる技は超強力！　倒される前に倒せ!!

## 最初から全力、フルスロットル!! 猪突猛進タイプ

最初から最後まで、ひたすら必殺技メインで攻めてくるタイプ。一発のダメージが大きいので、味方のHPには常に気を配りながら戦う必要がある。後衛のキャラは回復魔法やアイテムを惜しまず使って、前衛のキャラをフォローしよう。こちらも必殺技や精霊獣を使って、ガンガン攻撃するといいぞ。五武王のワイヤーなどが、このタイプにあたる。



▲最初から必殺技を使ってきたら、まずこのタイプ。こちらも全力で攻撃だ！

# 武器を鍛えて戦力アップ!! マイスターシステム攻略

「よろしく度」が上がっている女の子と一緒に武器を鍛えると、魔法や必殺技を修得できるのもマイスターシステムの利点。一緒に武器を鍛えた女の子の属性で、修得できる魔法や必殺技の種類は異なる。まずは右の表で、それぞれの女の子が持つ属性をチェックだ。

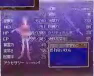
| 女の子の属性対応表 | | | |
|---|---|---|---|
| ソディナ | 光 | パルマ | 水 |
| ウィナ | 火 | マリオン | 風 |
| カイリーン | 風 | キョウカ | 水 |
| ネルシャ | 地 | ミル | 地 |

## 持ち主のレベルが高いほど武器も強力になる

武器レベルの上限は、持ち主のレベルに比例する。つまり、マイスのレベルが50になっていれば、専用の武器である「マイスの剣」もレベル50まで鍛えることができるわけだ。ダンジョンでの冒険から戻ったときや、新しい町に到着したときには、まず鍛冶場へ行って武器を鍛える習慣をつけよう。



◀ダンジョンで苦戦するようなら、レベルを上げて、さらに武器を鍛えてから出直すという方法もとれる。鍛冶場にはこまめに足を運ぼう。



▶武器を鍛えると、攻撃力と防御力に加えて、クリティカル率や連続攻撃率もアップする。武器の性能にも、キャラの特徴が反映されているぞ。

## キャラの役割に合わせた魔法や技を覚えさせよう

武器を鍛えたときに修得できる魔法や必殺技は、事前に確認できる。基本的に、後衛に立つキャラにはサポート系やHP回復の魔法、前衛に立つキャラには攻撃系の魔法や必殺技を重点的に覚えさせるといいぞ。キャラの役割に応じた魔法や必殺技を覚えさせることで、無駄がなく、かつ幅広い戦略を組み立てられる。



◀戦闘中に攻撃力や防御力などをアップするサポート系の魔法は、後衛のキャラには不可欠。HP回復の魔法と併せて覚えさせよう。



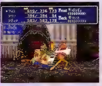
▶新たな必殺技を覚えると、戦闘が格段に楽になる。ムーザやソウシ、ウィナなどの戦士系キャラは、多くの必殺技を修得するぞ。

# モンスターとのバトルを勝ち抜くための必勝戦術! バトル攻略

味方と敵の前衛が1対1で戦い、後衛のキャラがその戦いをサポートするという、「サウザンド」のバトルシステム。この変則的な勝ち抜き戦感覚のバトルで生き残るには、前衛のキャラの能力を最大限に引き出す巧みな戦術と、後衛のキャラの的確なサポートが重要になるぞ。ここでは前衛、後衛それぞれのポイントを伝授！

## 前衛の必勝戦術

相手の攻撃はなるべく防御し、受けるダメージを低く抑えて敵を倒す。それが前衛の基本だ。こちらから先に攻撃できる敵に対しては、攻撃→ダメージを与えたら防御→相手の攻撃を受けたらコマンドをキャンセルして再び攻撃、という流れが有効だぞ。



◀ピンチの場面で重宝する防御のコマンド。必殺技や魔法のダメージも軽減できる。

## 後衛の必勝サポート術

回復魔法のコマンドを選択してゲージがたまると、◎ボタン1つで回復魔法が発動する状態になる。後衛のキャラは、常にこの状態で待機しておくのがベストだ。これで、前衛のキャラがやられそうになっても、すかさずHPを回復できるぞ。



◀危なくなったらすぐに回復できるよう、回復魔法はつねにスタンバイしておこう。

## 有効なパーティ編成は

パーティ編成で気をつける必要があるのは、回復魔法が使えるキャラを後衛に1人(ソディナが適任)入れておくこと。後衛の残り1人と前衛には、好みのキャラを入れるといい。応援&ヤジの効果で選ぶのも悪くないぞ。

| キャラクター別　応援&ヤジ効果表 | | |
|---|---|---|
| キャラ名 | 応援効果 | ヤジ効果 |
| マイス | クリティカル率アップ | 回避率ダウン |
| ムーザ | 防御力アップ | 防御力ダウン |
| ソウシ | 素早さアップ | 素早さダウン |
| ソディナ | HP回復 | 攻撃力ダウン |
| ウィナ | 攻撃力アップ | 攻撃力ダウン |
| カイリーン | 回避率アップ | 回避率ダウン |
| ネルシャ | EP回復 | 敵のEPを吸いとり自分のものにする |

# オープンから軌道に乗るまでの基礎経営術を伝授!

theme AQUARIUM™ テーマアクアリウム

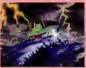
## テーマアクアリウム

| | |
|---|---|
| 発売中 SLG | ▶¥5,800 ▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア |
| | ▶MC(5ブロック)、PS(5ブロック) |

自分の好きなように作ったあげく、赤字続きで即破産！　そんな、初心者が陥りがちなハマリを防ぐべく、今回は経営が軌道に乗るまでの要チェックポイントを徹底的に攻略して行くぞ。だが、以下に紹介するのはあくまでも基礎編。総収入が黒字に変わったら、少しずつ設備を拡張して、自由な水族館経営を楽しもう。なお、文中の各表の詳しい説明は、ページの下の【表の見方】を参照してね。

### これはやっちゃダメ!! 序盤の禁止事項

自由度が高いゲームだけにアレコレ試してみたくはなるが、最初の1年は経営の安定を優先しよう。とくに、①出漁、②勉強会、③ショップ設置、④イルカショー開催、⑤施設の大幅拡張はできるだけさけよう。これらは成果があまり期待できないうえ、余計な出費を招いて破産の原因となってしまうぞ。



▶序盤に能力の低いスタッフで出漁すると、もれなく遭難できるそうな…。

## 初プレイで破産しないための基礎経営講座

ここでは、序盤に心がけていきたい経営方針をポイント別にまとめてみた。順番は絶対ではないが、まずはひと通り読んでおくとスムーズにプレイできるだろう。

### 経営心得1 水槽配置 小さなスペースでコツコツ作ろう!

初期の飼育設備は総処理能力が2万トンと少なめで、水槽10個程度の設置が限界となっている。そのため、序盤は入口付近のスペース(入口から18マス程度)のみを小じんまりと使用した経営がオススメ。うかつに広くするとお客が疲れ、スタッフの仕事の効率も下がってしまう。これを防ぐためには、水槽をタテに配置して、お客やスタッフが奥に行かないようバリケードを作っておくといいだろう。




▶こんな感じでバリケードを作ろう！　ただし、注意しないとお客を閉じ込めてしまうことも…。

水槽一覧

| 系統 | 名称 | ディスプレイ | 開発レベル |
|---|---|---|---|
| 初期設備 | 壁型/小 | 冷 | ー |
| | 壁型/大 | 温 | ー |
| | 机型/小 | 無 | ー |
| | 正方形型/小 | 海 | ー |
| | 長方形型/小 | 冷 | ー |
| 小型 | 扇形(薄)/小 | 冷 | 1 |
| | 円柱型/小 | 温 | 2 |
| | ドーナツ型/小 | 冷 | 3 |
| | 囲み型/小 | 岩 | 4 |
| | トンネル型/小 | 温 | 5 |
| | 巨大円柱型/2F | 温 | 6 |
| 大型 | 机型/大 | 冷 | 1 |
| | 扇形(薄)/大 | 冷 | 2 |
| | 円柱型/大 | 温 | 3 |
| | ドーナツ型/大 | 冷 | 4 |
| | トンネル型/大 | 温 | 5 |
| | 巨大円柱型/3F | 温 | 6 |
| 淡水 | 長方形型/大 | 冷 | 1 |
| | 扇形(厚)/小 | 温 | 2 |
| | 扇形(厚)/大 | 温 | 3 |
| 海獣 | 正方形型/中 | 海 | 1 |
| | 正方形型/大 | 海 | 2 |
| | ドーム型/小 | 海 | 3 |
| | ドーム型/大 | 海 | 4 |

### 経営心得2 備品配置 快適度を上げてお客を増やそう!

館内備品は、心地よく見学してもらうための大事な要素。まずは、コンパニオンを常駐させる案内所を設置すること。次にケンチャヤシなどを置いて、少しでも快適度を上げる。そのあとは研究開発(後述)で案内標識板、イス、スタッフ詰め所を優先的に開発しておくといい。注意点としては、必ず順路を設定しておくこと。これを忘れるとお客がなかなか出口に行かず、館内が異常に混雑してしまうぞ。




▶「もうみた」アイコンが多いのは、順路がないため、お客が同じ場所を行き来しているせい。

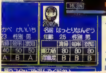
| 系統 | 名称 | 快適度 | 開発レベル |
|---|---|---|---|
| 初期設備 | 白樫 | 1 | ー |
| | 胡蝶蘭・赤 | 2 | ー |
| | カベソシア | 3 | ー |
| | ケンチヤシ | 4 | ー |
| | 階段 | 10 | ー |
| | 案内所 | 10 | ー |
| 植物 | 胡蝶蘭・白 | 4 | 1 |
| | シンビジウム | 6 | 2 |
| | アカシア | 8 | 3 |
| | ベンジャミン | 10 | 4 |
| | デートパーム | 12 | 5 |
| 施設 | スタッフ詰め所 | 5 | 1 |
| | ふうせんショップ | 10 | 2 |
| | ぼうしショップ | 10 | 3 |
| | ぬいぐるみショップ | 10 | 4 |
| アイテム | レンガ | 5 | 1 |
| | カラーブロック | 8 | 2 |
| | 古代魚の像 | 150 | 3 |
| | 噴水 | 200 | 4 |
| 接客 | 案内標識板 | 1 | 1 |
| | イス | 5 | 2 |
| | 灰皿 | 5 | 3 |
| | 手すり | 5 | 4 |
| | エスカレーター | 10 | 5 |

### 経営心得3 スタッフ雇用 各職種1人ずつ、計4人で十分!

スタッフの人数は、各職種ごとに1名に抑えよう。毎年5月1日に給料を値上げしなければならないため、増やしすぎると人件費で破産してしまうぞ。ちなみに、1年目に関してはちょっとしたウラワザがある。オープンから1カ月間何もせず、5月2日以降にスタッフを雇おう。すると、1年目だけ普通より安い給料で働いてもらえるのだ。



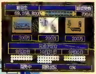

▲中央の飲み物がなくなる前に、握手できれば交渉成立！



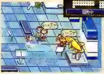

◀ここまで能力の高いスタッフは、初任給もかなり高くつく。

### 経営心得4 研究開発 スタート直後から随時、進めよう!

これは、研究費を投資して新たな設備を開発するというもの。同じ種類の設備を開発するごとにレベルが上がり、より効果＆能力の高い設備が生み出されていくのだ(各設備の開発順と効果は上の各表を参照)。ただし、研究開発には、かなりの時間が必要。あとあとの設備拡張に備え、開始直後から全部門で研究開発を進めておこう。




▲お金の許す限り、常に全部門の開発を進めておくこと。



◀へんちくりんな像だけど、どうやら効果は抜群らしい。

【表の見方】水槽と備品の各表は、それぞれの開発順と効果を表している。例えば、派手な「トンネル型／小」水槽を設置したいとしよう。それにはまず、小型水槽系の開発レベル1「扇形(薄)／小」水槽から開発しなければならない。これが完成したら、同じく小型水槽系のレベル2「円柱型・小」を開発。こうして小型水槽系をレベル4まで作ることで、初めてレベル5の「トンネル型／小」が開発可能になるのだ。備品の場合もこれと同様だ。また、表中の「ディスプレイ」は水槽内の模型の有無と形状(冷は冷たい海・川の雰囲気、温は温かい海・川の雰囲気、岩わ岩の雰囲気、海は海獣用)を、「快適度」はどれだけお客の満足度を上げられるかを表している。

# 開始直後から入手可能な魚・全54種を完全網羅!

ゲーム中に登場する150種以上の魚のうち、開始直後は以下に紹介する54種を入手できる。魚にはそれぞれ適温(飼育水槽の水温をこの温度に設定すると、魚の健康が保てる)や人気度といったパラメータが決まっていて、新たな魚を入手するごとに「魚類図鑑」に書き込まれていくぞ。ここでは54種すべてのデータを表にまとめておくので、魚の購入時の参考にしよう。

| 人気度 | 魚名 | 海域 | 種別 | 適温 |
|---|---|---|---|---|
| 人気度B | ニシキヤッコ | Gバリア・リーフ | 海水 | 24.5 |
| 人気度B | ハリセンボン | パナマ湾 | 海水 | 25.0 |
| 人気度B | スポテッドガー | 北アメリカ | 淡水 | 24.0 |
| 人気度B | ロングノーズガー | 北アメリカ | 淡水 | 23.0 |
| 人気度B | タイガーシャベルノーズキャットフィッシュ | エクアドル | 淡水 | 27.0 |
| 人気度B | ピラニア | エクアドル | 淡水 | 25.5 |
| 人気度B | レッドテールキャットフィッシュ | エクアドル | 淡水 | 25.0 |
| 人気度C | キツネダイ | クック海峡 | 海水 | 12.5 |
| 人気度C | サンドエージャーズラス | クック海峡 | 海水 | 13.0 |
| 人気度C | ブルーマオマオ | クック海峡 | 海水 | 12.5 |
| 人気度C | クロダイ | 瀬戸内海 | 海水 | 17.0 |
| 人気度C | タカノハダイ | 瀬戸内海 | 海水 | 19.0 |
| 人気度C | マダコ | 瀬戸内海 | 海水 | 17.5 |
| 人気度C | スクリブルドエンゼルフィッシュ | Gバリア・リーフ | 海水 | 25.0 |
| 人気度C | ガリバルディ | カリフォルニア湾 | 海水 | 13.0 |
| 人気度C | ツノダシ | パナマ湾 | 海水 | 26.0 |
| 人気度C | ポップアイカタルファ | パナマ湾 | 海水 | 23.5 |
| 人気度C | コバンザメ | 太平洋 | 海水 | 23.5 |
| 人気度C | ホンソメワケベラ | 太平洋 | 海水 | 23.0 |
| 人気度C | アイスポットシクリッド | エクアドル | 淡水 | 26.0 |
| 人気度C | ネオンテトラ | エクアドル | 淡水 | 25.0 |
| 人気度C | イワナ | 日本の川 | 淡水 | 7.0 |
| 人気度C | ニシキゴイ | 日本の川 | 淡水 | 14.5 |
| 人気度C | ヤマメ | 日本の川 | 淡水 | 7.0 |
| 人気度D | ゴールデンスナッパー | クック海峡 | 海水 | 12.0 |
| 人気度D | ディモイゼル | クック海峡 | 海水 | 11.5 |
| 人気度D | マド | クック海峡 | 海水 | 13.5 |
| 人気度D | アイゴ | 瀬戸内海 | 海水 | 16.5 |
| 人気度D | メバル | 瀬戸内海 | 海水 | 16.0 |
| 人気度D | キンギョハナダイ | Gバリア・リーフ | 海水 | 25.0 |
| 人気度D | シチセンベラ | Gバリア・リーフ | 海水 | 24.5 |
| 人気度D | ナンヨウハギ | Gバリア・リーフ | 海水 | 24.5 |
| 人気度D | ハナゴイ | Gバリア・リーフ | 海水 | 25.5 |
| 人気度D | ミヤコテングハギ | Gバリア・リーフ | 海水 | 25.5 |
| 人気度D | ルリスズメダイ | Gバリア・リーフ | 海水 | 25.0 |
| 人気度D | カタクチイワシ | チリ岩礁地帯 | 海水 | 14.0 |
| 人気度D | カリフォルニアシープヘッド | カリフォルニア湾 | 海水 | 12.0 |
| 人気度D | セニョリータ | カリフォルニア湾 | 海水 | 12.5 |
| 人気度D | アカメ | 太平洋 | 海水 | 21.5 |
| 人気度D | マサバ | 太平洋 | 海水 | 22.0 |
| 人気度D | アドニスプレコ | エクアドル | 淡水 | 25.0 |
| 人気度D | コロソマ | エクアドル | 淡水 | 26.0 |
| 人気度D | セイルフィンプレコ | エクアドル | 淡水 | 25.5 |
| 人気度D | ブラックファントムテトラ | エクアドル | 淡水 | 25.0 |
| 人気度D | ドジョウ | 日本の川 | 淡水 | 10.0 |
| 人気度E | カワハギ | 瀬戸内海 | 海水 | 17.5 |
| 人気度E | ヒトデ | 瀬戸内海 | 海水 | 18.5 |
| 人気度E | スミレナガハナダイ | Gバリア・リーフ | 海水 | 24.5 |
| 人気度E | マイワシ | チリ岩礁地帯 | 海水 | 15.0 |
| 人気度E | コガネシマアジ | 太平洋 | 海水 | 24.0 |
| 人気度E | マアジ | 太平洋 | 海水 | 23.0 |
| 人気度E | オイカワ | 日本の川 | 淡水 | 15.5 |
| 人気度E | ゲンゴロウブナ | 日本の川 | 淡水 | 15.0 |
| 人気度E | ユメカサゴ | 日本海溝 | 海水 | 7.0 |

## さらにこんな珍種も含め全156種!!



▶生きた化石シーラカンス。いつ、どのようにして入手するかは謎だけど、間違いなくニュースになるはず。



◀タイかと思いきや、よく見たらタイヤキ!? どうやらお土産ではなく、飼育できる魚(?)らしいのだが……。



▶タコヤキ。ソースのかかり具合、表面のツヤといい、文句なしの一級品……って、水槽でどう飼うの!?

## 経営心得5 魚入手 人気種でお客を集めて資金を稼ごう!

出漁に期待できない序盤では、魚入手の手段は購入のみ。取引先の漁師や動物商は魚を購入するごとに友好度が上がり、友好度が高いほど珍しい魚を提供してくれる。とにかく稼ぎたいという人は、両者から人気度の高い種類のみを買うといいだろう。また、取引をどちらか一方に絞って、早めに友好度を上げていく、という手もあるぞ。




▲人気種でお客を呼び込むのが、リスクも低くてもっとも効果的だ。



◀友好度が上がれば、魚の値段が安くなるぞ。

### 魚を入手していく際のポイント!

#### 1 水族館のテーマを決める

人気が低い魚を30種類以上展示することで「カルト水族館」の称号をもらうなど、知名度が跳ね上がるイベントも用意されている。人気種ばかりを集めるのも良いが、1つの地域の魚をすべて集めるなど、特殊な条件を満たすとイイことがあるぞ。



▲カルト水族館というよりは、ヤバ気な雰囲気のオカルト水族館なのでは?




◀ニュース番組で紹介されれば、水族館の知名度もグッと上がるぞ。

#### 2 オープンしたら次は?

1年目は無理して新種を入手する必要はない。とくに、アドバイザーの意見をうのみにすると、かなりの高い確率で痛い目を見るので要注意!




◀ちょっと見づらいけど、わずか4種類でこの人混み。

## 経営心得6 飼育設備の管理 半年に1度は状態を確認していこう!

飼育設備とは、ろ過装置をはじめとする6つの装置のこと。これらはあらかじめ用意されているため、とくに購入する必要はない。ただし、放っておくと耐久度が下がり、いずれは壊れてしまう。こまめにメンテナンスを行って、耐久度を回復しないと魚が全滅してしまうぞ。




◀煙が出始めると、かなり危険な状態だ。

### 要注意イベントをチェック!!

**集団退職**



5月の労使交渉(給料値上げ)が2回決裂すると発生。せっかく経験を積んだスタッフが、一斉に辞めてしまうという胃が痛くなるようなイベントなのだ。

**水槽のウラから……**



水槽を設置するときに、あるミスをして1カ月以上気がつかないと発生する。理由は容易に想像がつくけれど、水族館で遭難なんてしたくないかも。

**流行!**



「○○が人気を集めています」といった具合に、ランダムで人気種の流行が訪れる。もし、入手していない魚がいれば、この機会にゲットしよう!

**スタッフのレベルアップ!**



経験値によって発生。このタイミングで給料を少し上げておくと、忠誠度を上げることができるぞ。逆に、放っておくと忠誠度が下がってしまうのだ。

**謎のディーラー**



取引を承諾すると、40%の確率で正規の、60%の確率で闇のディーラーと取り引きすることになる。ただし、「闇」の場合は漁師や動物商の友好度が下がる。

**動物保護団体**




1カ月に10匹以上の魚を死なせてしまうと発生。動物保護団体がデモ行進するばかりか、水族館の知名度や評価が、これでもかというほど下がってしまう。

**次号(1月14日発売)はワンランク上のテクニック&イルカ調教術をお届け!**



# I.Q FINAL

# I.Q400を叩き出すための親切攻略

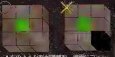
洗練されたゲームシステムと、中毒性の強い内容で高い評価を得ているこのゲーム。今回の攻略は、基本的な思考法や、知って得するテクニック、さらに隠しモードの紹介まで、盛りだくさんの内容でお届けしよう。

**I.Q FINAL**

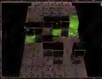
| 発売中 PZG | ▶¥4,800 ▶SCEI<br>▶MC(1ブロック)、PS(4ブロック)、AC(DS対応) |
|---|---|

## STEP 1 アドバンテージキューブを効果的に使おう!

アドバンテージゾーンを爆発させると、周囲8ブロック分のキューブを捕獲できる。これは逆に言えば、周囲にフォービドゥンキューブがあるときに、アドバンテージゾーンを爆発させてはいけないということ。もしアドバンテージゾーンがあったら、フォービドゥンキューブを2歩以上先に進ませてから爆発させるようにしよう。



▲左のような形が理想形。周囲にフォービドゥンキューブがないことを確認してから爆発させるクセをつけよう。



◀複数のアドバンテージゾーンがあるときは特に注意。

## STEP 2 爆発までのステップ数をカウントしよう!

せっかくのアドバンテージゾーンも、何もないところで爆発させたり、誤ってフォービドゥンキューブを捕獲してしまっては意味がない。狙ったポイントで確実に爆発させるために、爆発までのステップ数を数える習慣をつけよう。例えば右の図のようなケースでは、アドバンテージキューブを捕獲してから2歩待てば、すべてのキューブを捕獲できる。これがI.Q値アップのための近道なのだ。

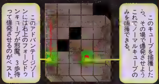


▲このまま爆発させるとフォービドゥンキューブを巻き込んでしまう。



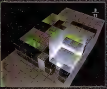
▲2歩分キューブを転がすことによって、理想的な形が完成。

複数のアドバンテージキューブが存在する場合は、それぞれのキューブのステップ数を把握することが大切。アドバンテージゾーンを作ったら、その周囲をチェックして、何歩先で爆発させればいいかを判断しよう。



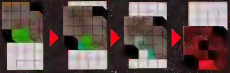

## STEP 3 「あわせ」と「たいら」をマスターしよう!

複数のキューブのステップ数を把握したら、今度はそれらを組み合わせて爆発させる方法を考えてみよう。「あわせ」とは、組み合わせたアドバンテージゾーンを一気に爆発させること。「たいら」とは、アドバンテージゾーンが横1列に並んだ状態のことだ。問題の中に隠されたこの2つのパターンをいち早く見抜くことができれば、キミのI.Q値アップは間違いないぞ。



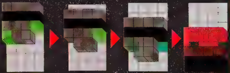
◀大きな問題でも、この2つのテクニックが役立つことが多い。

**あわせの基本**



まずは理想の形をイメージ。アドバンテージキューブ捕獲後に必要な歩数の差を考え、どちらのアドバンテージキューブから捕獲すればいいかを決定しよう。

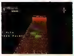
**たいらの基本**



フォービドゥンキューブが横1列に並んでいたら、後列のキューブはこのパターンで捕獲。手前から順番に捕獲して、アドバンテージゾーンを同じ列に。

## CHECK アドバンテージゾーンを残す

使わなかったアドバンテージゾーンは、次の問題に持ち越すことができる。同じ問題でも、どのキューブから捕獲するかによって、持ち越せるかどうかが決まるので注意が必要だ。



## CHECK 爆発で消せないキューブ

キューブの中には、フォービドゥンキューブに囲まれているために、爆発で消すことができないものも存在する。下の図のAやBのキューブは、その典型だ。これらのキューブは、当然ながら1つずつ捕獲するしか手はない。ほかのキューブのステップ待ちの間を利用して捕獲できればベストだ。




## CHECK 「100ATTACK」が教科書




◀問題につけられた名前には「あわせ」や「たいら」といった単語が頻繁に見られる。

「100ATTACK」モードには、厳選された100題の問題が用意されている。さまざまな解法が要求されるこの問題群には、それぞれに象徴的な名前がついており、それが解法のヒントになっている場合も少なくないのだ。ぜひ参考にしてみよう。

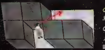



▲模範解答を見ることができるのもうれしいポイント

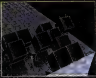
# 小ワザを使いこなしてさらにI.Qアップ！

この「I.Q FINAL」は、前作「I.Q」と基本的なルールが同じなので、前作で覚えたテクニックをそのまま使うことができる。以下に紹介するのは、前作をやり込んだ人にはおなじみのちょっとしたテクニック。これらのワザをマスターすれば、余裕を持ったプレイができること間違いなし。うまく使いこなしてスムーズなクリアを目指そう。

## STEP 1 ナナメ抜けで歩数を短縮



キューブの隙間を素早く抜けるのが「ナナメ抜け」と呼ばれるテクニック。キューブとキューブが角で接しているときに✚キーをナナメに入れておくと、キューブが転がる瞬間に間をすり抜けることができるのだ。動くキューブに合わせて✚キーの角度を調整すると成功しやすい。



▲フォービドゥンキューブに囲まれてしまったときに特に有効。死の淵から生還できるのだ。

## STEP 2 同時消しで得点アップ

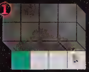
普通にキューブをマークして捕獲するより、爆発に巻き込むほうが得られる得点は高い。しかし、アドバンテージキューブを爆発させるとき、同時に捕獲ボタンを押せば、普通に捕獲したキューブも爆発と同じ扱いになり、点数もアップするのだ。覚えておこう。



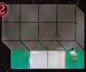
◀わずかな点数の違いがI.Q値に影響する。

## STEP 3 2個消しで輝くエクセレント

通常のプレイでは1度に1つのキューブしかマークできないが、このテクニックを使えば2つのキューブを同時に捕獲することができるようになる。手順は以下の通りで、素早くやれば3個以上のキューブを同時に消すことも可能。簡単にエクセレントを連発できる強力な武器となるぞ。ただし、序盤ではかなり使えるこのテクニックも、中盤以降キューブの回転が速くなると、確実に決めていくのは難しい。グレイトがパーフェクトに、パーフェクトがエクセレントになるといった肝心な場面で効果的に使うようにしよう。



① 1カ所にマーキングした後、もう1カ所の捕獲したいブロックの前に移動する。

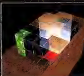


② キューブが転がり始めたら、ボタンを連続で3回入力して、つぶされないように素早く逃げる。



③ 2個のキューブを同時に捕獲完了。奥のほうのキューブを絡めることもできるので試してみよう。

## STEP 4 マーキングで爆発を回避



▶フォービドゥンキューブが乱立する問題で特に役立つ。

アドバンテージゾーンの爆発は、周囲のキューブを容赦なく捕獲してしまうのが悩みのタネ。たった1つのフォービドゥンキューブのために、爆発を発動できないのは非常にツライ。そんなときは、捕獲したくないキューブをあらかじめマーキングしておこう。マーキングされたキューブは爆発からガードされるので、安心して爆発を発動させることができる。このテクニックをうまく使えば歩数を飛躍的に縮めることができるのだ。

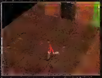


◀アドバンテージキューブに隣接するフォービドゥンキューブは…。

◀あらかじめマーキングしておくことで、爆発の影響を回避できる。

# 新キャラクターをGET！

このゲームで用意されているプレイヤーキャラクターは合計9体。ただし最初から使用できるのはアベル（職業は数学者）だけで、ほかのキャラクターはゲーム中のある条件を満たすことで登場するシステムになっている。以下に紹介する条件をクリアして、好みのキャラクターでプレイしよう。



▲ディクソンはバスケットボール選手。ドリブルしながらプレイする。

### 「I.Q FINAL」モードで

- アベルを使ってI.Q100以上を出す
  - エイプリルをGET！
- エイプリルを使ってI.Q150以上を出す
  - ディクソン（ボールなし）をGET！
  - ディクソン（ボールなし）を使ってクリア
    - ディクソン（ボールあり）をGET！
- ディクソンを使ってI.Q200以上を出す
  - モーガンをGET！
- モーガンを使ってI.Q300以上を出す
  - キムティをGET！
- キムティを使ってI.Q400以上を出す
  - アトラスをGET！

### 「SURVIVAL」モードで

- 10分以上プレイ
  - エリオットをGET！
- エリオットを使って15分以上プレイ
  - チェリーをGET！

### 「100ATTACK」モードで

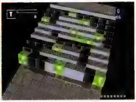
- 100問すべてパーフェクトをとる
  - スパイクをGET！

## TOPICK

### 史上最大の問題

## TEKTONICS（テクトニクス）に挑戦！

「I.Q FINAL」には隠しモードとして、「TEKTONICS」という巨大な問題が用意されている。9×10のキューブがすべて同時に転がり出す姿は、まさに圧倒的な迫力。模範歩数が20歩以上のものも存在し、問題としての手応えも十分すぎるほどなのだ。このモードの出現条件は下の表の通りなので、ぜひ一度挑戦してみてもらいたい。



◀その大きさゆえに解法も複雑。さまざまなテクニックが要求される。

| モード | 条件 |
|---|---|
| I.Q FINAL | I.Q500以上でクリア |
| SURVIVAL | 20分以上プレイ |

「電撃100ATTACK」大募集！：DPSでは、読者の皆さんが「CREATE」モードで作ったオリジナル問題を募集中。優秀作は「電撃100ATTACK」として、DPS－Dの付録CD－ROMに収録予定だ。しかも応募者全員に、「I.Q FINAL」の操作キャラがポリタンになるというスペシャルデータをプレゼント。応募のきまりは現在発売中のDPS－D13、または次号のDPS（VOL.95）を見てね。全国の「I.Q」プレイヤーが、あっと驚くようなスゴイ問題を待ってるぞ！


Riverhillsoft


PlayStation
ドラマティックリフレイン
第2幕。
「一途な愛、あります。」
相手が決まっても、いろんな女の子に目移り。そんなゲームみたいな日常ってあるのかな。
ひとりの女性を愛して、とまどい、うつろい、そして深まる気持ち。
「変化にとんだ日常での、かわらぬ愛。そんなゲームができました。
あなたの心が震えるドラマティックアドベンチャー、99年1月登場です。
リフレインラブ2
Refrain Love
1999年1月28日発売予定
CD-ROM 2枚組　標準価格：6,800円(税抜)
POSTCARD
初回限定特典　オリジナルポストカードブック
初回分ご購入の方に8枚のイラスト入り
36Pポストカードブック プレゼント!!
お早めにお近くのショップにてご予約ください。
株式会社リバーヒルソフト
インターネットのホームページも、お気軽に
商品の内容に関するお問い合せは「ユーザーサポート係」まで
(祝日を除く月～金 13:30～17:30)
(24時間受付)
©1999

# リフレインラブ2 Refrain Love

## この町で彼女と

桜咲町に住む12人の女の子たちとの、さまざまな恋愛模様を描く『リフレインラブ2』。前後編2枚のDISCにたっぷり詰まった12人12色の恋愛物語から、1人をクローズアップして、その魅力を探ろう。

Close up Character

# 桜咲町12の恋物語、それぞれの事情

CASE1 久志原美紀の場合



12人の女の子それぞれに、その子だけの物語がある。そんな中から、1人の女の子を掘り下げ、その人との物語を主人公の手記として追っていこう。今回のターゲットは、久志原美紀。前作をプレイした人ならピンとくるだろう。バイトで知り合い、その後好きな人ができたからといって一方的に辞めてしまった女の子だ。前作ではその後を知ることはできなかったが、今回はメインキャラの1人なので、どこまでも追いかけていける。彼女に合わせてバイト先を変えていくことが基本パターンとなるぞ。

## 春 4月〜6月 彼女と2人としてのアルバイト生活

美紀さんと最初に出会ったのは、アルバイト先のレンタルショップだった。彼女は数々のアルバイトを転々とするプロのフリーター（？）らしい。レンタルショップも、一緒に仕事を始めてわずか1カ月で、別の仕事をしたいからといって辞めてしまった。俺はこれにならい、警備員、コンビニと次々とアルバイトを変えていき、その先々で彼女とともに仕事をした。一緒に駐車場の車をパンクさせた犯人を捕まえたりもした。やがて2人はベストパートナーと呼べる仲となった。が、仕事に夢中の彼女の心に、俺が入り込む余地はなかった。少なくとも、表面的には……。







▲◀▼美紀さんとのアルバイト生活。次々に変わるバイト先で、さまざまな出来事に巻き込まれる。







「仕事が恋人……っていうやつ？」
「美紀さんならモテるのに、なんかもったいないよ」
「仕事に飽きたら、恋愛に溺れてもいいわね」





▲リフレッシュのため自然公園へ。初めて彼女のほうから誘ってくれたデート。





▶一緒に仕事した最後のバイト。彼女の本心を少しだけ知ることができた。

### KEY PERSONS

美紀との物語に関わるのは主にこの2人。美紀は"前作組"の1人なので、今回の新キャラである緋色館の人たちとは、ほとんど関わらない。



**炒木俊作**

◀美紀の実家の2階に事務所を構える探偵。美紀とはいつもケンカばかりしているが……。

**大槻竜一郎**

▶炒木と関係のある謎の男。その正体は、三沢はるかの物語で明かされる。

●リフレインラブ2／リバーヒルソフト
●AVG／1月28日発売／¥6,800（CD2枚組）
●MC（1ブロック）

# 出会ったのはきっと偶然なんかじゃない…

## 秋 10月〜12月

## やがて芽生える恋心　しかしその相手は…　そして始まる、奇妙な三角関係

季節は巡って秋。久しぶりに会った美紀さんは、相変わらずの仕事三昧。俺はといえば、炒木という自称探偵の下で、探偵の真似事をしてお金を稼いでいた。美紀さんの仕事先は知らなかったが、探偵事務所が彼女の家の2階にあるため、よく遊びに来てくれた。仕事は暇だったが、それなりに楽しい毎日だった。炒木と大橋の立ち話を耳にしてしまうまでは…。大橋は緋色館に住むはるか先生の昔の恋人で、炒木同様、本性のつかめない男だ。2人の会話は、殺すの、殺さないのといった物騒な内容だった。普段の様子からは信じられない炒木の引き締まった表情は、まるで歴戦の傭兵を思わせる…。ともあれ、俺は炒木の秘密の一端を知ってしまった……。




◀炒木と大橋の間にある奇妙な関係。炒木を問い詰めても、うまくはぐらかされてしまう。




▶炒木の様子がおかしいことは、早くから美紀さんも察知していた。




▼真剣に相談してくる美紀。果たして彼女の悩みは、本物なのだろうか。

## 「付き合ってくれない？　相談があるの」「アンタぐらいしか、相談できる人がいなくって」

暮れも押し迫った12月。俺は美紀さんから恋の相談を持ちかけられる。好きな人ができてしまったのだという…。悩んだ末に、相棒として俺を相談相手に選んだようだ。俺の気持ちになど気づいてはいないのだろう。その相手とは、俺もよく知っている人物だった。彼と彼女、そして俺との関係は、この先どうなってしまうのだろうか……。




◀▼相談された俺は、自分の気持ちと彼女の気持ちのはざまで、いったい彼女に何をしてあげられるだろうか……。



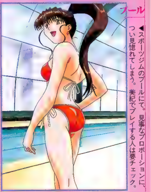

## 「わたし、好きな人ができたみたい」「それって、もしかして……」

# Date Graphic

デートグラフィック

ただイベントが発生するのを待つだけでは物語は進展しない。こちらから積極的にデートに誘い、好感度を高めて行くことも必要だ。デートの行き先しだいでは、特別なグラフィックが登場する場合があるので、できるだけ色々な場所に誘っていこう。ここでは、美紀の場合を例にとって、デートショットの一部を紹介しよう。

### プール



◀スポーツジムのプールにて。見事なプロポーションに、つい見惚れてしまう。美紀でプレイする人は要チェック。

### ボーリング



◀ボーリング場にて。負けずキライの彼女は、自分が勝つまで絶対に止めない。

### カクテルバー



▶大人の雰囲気のカクテルバーにて。夜のデートは、ちょっと刺激的!?

### ●デート後のお楽しみ？

デートの時間帯は、好感度によって昼→夕方→夜と3段階に変化していく。行ける場所が変わるだけでなく、女の子の言葉使いや表情などにも変化が見られる。また、夜のデートに誘うことができれば、デート後2人きりになれるチャンス。1人の子に集中すれば、6月には夜のデートに誘えるようになるぞ。



◀深夜の町で、2人になって思い出を語り合うシーン。

開発者スペシャルインタビュー

# 『リフラブ2』のここに注目してほしい!!

『リフレインラブ』の生みの親、池本氏と、『2』のシナリオを手がけた育ての親、堀氏のダブル〝コージ〟を直撃取材。九州・福岡で、『リフラブ2』への熱い思いを語ってもらった。



## 100%ストーリー重視

──まず、前作と一番大きく変わった部分を教えてください。育成SLG的要素をなくして、純粋なAVG仕立てにした理由は？

堀幸司（以下堀、敬称略）：現在のギャルゲーは、パラメータ重視とストーリー重視に分けられると思います。前作は、悪くいうとどっちつかずという部分がありました。ユーザーからのハガキでは100パーセント、ストーリーのほうに振り切ってほしいというリクエストが多くて、主人公の育成であるとかお金とかいったパラメータを排除しました。もう1つ意見として圧倒的に多かったのが、サブキャラのお話をもうちょっと見たいというものです。メイン3人を貫くか、サブキャラとして登場するようなキャラまで話をからめていくかという部分で悩みましたが、12人でやってみようと決断しました。

池本浩司（以下池本、敬称略）：その決断をしたことで彼のホテル住まいが決まりました（笑）。

──緋色館の3人の誰かと恋愛すると、よりストーリーが楽しめるというようなことはありますか？

堀：その差別化はないです。ストーリーの分量としては、実際に3人にかなり割いてはいます。でも、12人のストーリーはまったく関係なく並行して進むのではなくて、からみ合ってるんで、どのヒロインを目標にやっていても、ある程度12人の話はまんべんなく関わります。今回は12人という集団があって、それが12種類の物語を展開していくわけです。個別というのではなくて主人公の生活圏で12種類の物語があるよというスタンスですね。

### 堀 幸司氏



主人公の生活圏を中心に12のストーリーが存在します

プロフィール

『リフレインラブ2』のシナリオ作成を含め、総合的なディレクションを担当。前作では、主にグラフィックを担当していた。

## 遊び心と軽快さが加わった

──キャラが増えたぶんストーリーの幅ができたということはありますか？

池本：前作では、キスもしないですし、恋愛の表現としてはプラトニックに近かったですね。今回は、もっと突っ込んだ表現をしていきたいって思っています。社会人とか色々な人間が登場するわけですから、単なるプラトニックな恋愛だけではない、もっと突っ込んだところの表現までできないかなと。ただ、前作では恋愛のどろどろした部分を描いていて、ドラマ的な部分でズーンと重かったので軽快さがなかったのですが、今回はあると思うんですよね。セリフの言い回しとか間合いとか含めて、そういうところでかなり遊んでると思います。

──前作をプレイしているとニヤリとする部分は？

### プロデューサー 池本浩司氏



プレイすればするほどストーリーに深みがでます

プロフィール

『リフレインラブ』の生みの親。前作では企画からシナリオまでそのすべてを手がける。『2』では、全体を統括している。

堀：たとえば、前作で哲哉の追っかけをしていた舞美のシナリオに入っていくと、前作と同じ時間軸の話ですから、哲哉はやはり刺されて入院して、主人公たちもお見舞いに行けます。舞美がケーキを持ってお見舞いに行くと見知らぬ友だちがいるシーンは前作と『2』でリンクしてるんです。前作のこのシーンを見ているとわかるわけですね。そういう部分をいくつか用意しています。

──最後に読者にメッセージをお願いします。

池本：全員とは言いませんが最低でも2回くらいプレイしてもらえると、よりおもしろさがわかって、驚きもあると思うので、複数回プレイしてください。

堀：今回は桜咲町の住民になって疑似生活をしてもらうってのがメインになってますので、2回3回プレイしてもらうと、プレイヤーなりの桜咲町のイメージがパズルのようにできあがっていくと思うんです。桜咲町のパズルを完成させつつ、この半年間に桜咲町で何が起こったのかを知ってほしいです。

池本：知れば知るほど、だんだんプレイヤーは住人になっていくでしょうね。



◀『リフラブ2』の開発スタッフ。忙しい最中、快く取材に応じてくれた。

『リフレインラブ』ではなくなる瞬間

## 銀水村について

全編にわたって、桜咲町での主人公の生活が描かれる『リフラブ2』。しかし、はるかを恋愛対象にした場合のみ、彼女の故郷である銀水村でのイベントを見ることができるのだ。この村を訪れた主人公たち以外には老人しか登場しないという、かなり毛色の違う内容になっている。ある意味一番やりたかったことが、銀水村イベントに表現されているということだ。




▶雪の降りしきる銀水村。実は池本氏の故郷が、モデルになっているらしいぞ。




▲銀水村では、はるかが過去を清算するストーリーが語られるらしいが、その結末は…？


The Future Is Now
SNK
PlayStation
今、少女の中で何かが目覚める。
プレイステーション オリジナルソフト「アテナ」始動
ATHENA
Awakening from the ordinary life
SNKの人気キャラクター、麻宮アテナを主人公にした
アドベンチャーゲームがプレイステーションに登場!
謎解き、アクション、戦闘などを駆使して巨大な陰謀に立ち向かえ!!
プレイステーション専用ソフト/サイキックアドベンチャー
アテナ～Awakening from the ordinary life～
1999年3月11日(木)発売予定/3枚組 予価6,800円(税別)
©SNK 1999 ©YUMEKOBO1999
対応

PlayStation

# なにい、FFⅧの発売が2月?

# じゃ、火魅子の発売は3月だ。

(火魅子伝は3月発売になりました。)







## 火魅子伝(ひみこでん)～恋解(れんげ)～

**1/6(水)深夜TVアニメ　テレビ東京でいよいよ開始!**

- プレイステーション版シミュレーションゲーム:'99年3月発売予定　CD-ROM3枚組 6,800円(税抜)
- コミック:コミックドラゴン12月号(11/9発売)より連載開始
- CD:主題歌「Pure Snow」'99年1月27日パイオニアLDCより発売
  歌＝佐々木ゆう子(アミューズ)　作詞＝佐々木ゆう子·山本英美　作曲＝木根尚登　編曲＝西脇辰弥
  ゲームテーマソング '99年2月発売予定/TVアニメエンディングテーマ '99年1月発売予定/
  ゲームサウンドトラック '99年3月発売予定/TVアニメサウンドトラック'99年2月発売予定/
  ゲームイメージアルバム '99年4月発売予定
- ビデオ:'99年4月発売予定
- 小説:富士見ファンタジア文庫より第1巻、'99年2月発売予定

JAPAN FANTASY PROJECT
博報堂　アミューズ　レッドカンパニー



ついにできたを。
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
KOEI
20th Anniversary
20周年記念特別作品
PlayStation
超たのしいもんすたあ競走ゲーム、いよいよ開幕!
さあ、君もヨーイドン!
発売中
会場でしか手に入らないグッズも販売するよ!
第9回 次世代ワールドホビーフェアに ゲームボーイ版・プレイステーション版出展するよ!
'99 1/23(土) 24(日) 幕張メッセ
もんすたあ★レース
プレイステーション版 4,800円
もんすたあのチームを組んで、山あり谷ありのコースでリレー競走だ!途中で選手交代したり、特技を使ったり、レースはハラハラドキドキがいっぱい!ポケットステーションでの対戦もOK!君だけの最強チームを作ろう!
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
話題の PocketStation に対応!!
もんすたあを連れて歩こう!
スロット、迷路など4種類のミニゲームを搭載。
クリアすると、もんすたあの能力がUPするぞ。もちろん対戦レースもOK!
2本そろって楽しさ倍増!! ゲームボーイ版
テレビCM放映中!
集めて育てて競走だ!
もんすたあ★レース 3,980円
ハラハラドキドキをもう一杯おかわり!
もんすたあ★レース おかわり 3,980円
BOOKS
もんすたあ★レース 必勝ガイド●950円 もんすたあ★レース ガイドブック●880円 もんすたあ★レース ベリーベストブック●800円
もんすたあ★レースおかわり ベリーベストブック●780円 もんすたあ★レースおかわりガイドブック●860円 もんすたあ★レース 4コマブック●780円
PlayStation the Best
三國無双 ●2,800円 好評発売中 Produced by ω-Force
歴史シミュレーションゲーム 信長の野望 天翔記 好評発売中 ●3,800円
競馬シミュレーションゲーム ●2,800円 WinningPost2 プログラム'96
歴史シミュレーションゲーム ●2,800円 信長の野望 覇王伝
歴史シミュレーションゲーム ●3,800円 三國志 IV
リコエイションゲーム ●2,800円 太閤立志伝 II
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
GAME BOY
"PlayStation"ロゴ および "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント の登録商標、また "PocketStation"は同社の商標です。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■ゲームボーイ は任天堂の登録商標です。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)



ついにできたぞ。
koei
20周年を迎え
ロゴマーク・社名表記を
一新いたしました。
花も嵐もふみこえて。
坂本龍馬、土方歳三……。個性あふれる志士たちの友情・葛藤・恋を、ドラマのような鮮やかさで再現。緊張感高まる熱いカードバトルによる要人の説得。当時重要な武器の役割をはたした「情報」の導入。プレイヤーだけの幕末史を体験できるオリジナルキャラ作成機能。いま、プレイヤーの前に、かつてない豊かな幕末世界が広がる――。
リコエイションゲーム
維新の嵐®
幕末志士伝
20th Anniversary
2月4日発売
価格:7,800円
100万人の支持を誇る
歴史SLGの原点が甦る!
それぞれ
コーエー
定番シリーズ
¥1,980(税抜)
koei
発売中
歴史シミュレーションゲーム
●信長の野望 リターンズ
歴史シミュレーションゲーム
●三國志 リターンズ
あの名作・傑作が、
アッと驚くこのプライス。
KOEI The Best
それぞれ
¥2,800(税抜)
'99 1/21発売
ネオロマンスゲーム
●アンジェリークSpecial
歴史シミュレーションゲーム
●水滸伝・天命の誓い
発売中
●ソウルマスター
アドベンチャーゲーム
●七つの秘館
リコエイションゲーム
●三國志英傑伝
WWIIゲーム
●提督の決断II
CGデザイナー募集
[特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします]
※CG開発機材:SGI インディゴIIインパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ−310
●資格/1 専門卒以上22〜36歳位 2 実務経験2年以上 ●待遇/当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回('97実績7.35カ月)、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場
◎履歴書及び職務経歴書、作品(5点以内)を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。作品は選考後ご返却いたします。秘密厳守、歴不返。不明な点は担当者までお問い合わせください。
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社コーエー 総務部 人事課DP係 TEL 045-564-3111(直) 担当:兵士(ひょうど)・児玉



世界を我が手に
空前のスケールを誇る戦略SLG!
歴史シミュレーションゲーム
チンギスハーン
蒼き狼と白き牝鹿IV
2/25
発売予定
価格:7,800円
20th
20周年記念作品
時は13世紀――。突如アジアに出現し、またたく間にユーラシア大陸を制覇した超巨大帝国モンゴルの戦略を完全に再現。システムもデータもすべて最大級スケール。世界各国の強豪を相手に、あなたはいかにして戦うか!?
歴史シミュレーションゲーム
安土桃山、戦国絵巻。装いも新たに甦る名作!
信長の野望
武将風雲録
2/18 発売
価格:5,800円
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応
魔法を撃ちまくる快感!新感覚ファンタジーバトル
新感覚ファンタジーバトル
デストレーガ
20周年記念特別作品
好評発売中 5,800円
Produced by ω-Force
オリジナル種牡馬で独自の血統が構築できる!
競馬シミュレーションゲーム
WinningPost3 プログラム'98
好評発売中 6,800円
古代中国を舞台に繰り広げられるファンタジックストーリー!
シミュレーション・ロールプレイングゲーム
封神演義
好評発売中 6,800円
Produced by 福気
岡崎武士 特製 キャラクターカード付
メインキャラクターデザイン ©岡崎武土
天・地・人』をテーマに新たな三國志が動き始める
歴史シミュレーションゲーム
三國志VI
好評発売中 9,800円
攻略本
三國志VI ハイパーガイドブック【攻略編】【データ】◆各1,200円
三國志VI 武将ファイル◆2,000円/三國志VI 群雄バイブル◆1,200円
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
NO RESALE
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861


ついにできたぞ
KOEI
20周年を迎え ロゴマーク・社名表記を一新いたしました
20th Anniversary
20周年記念作品
恋と冒険のロールプレイングゲーム
ついに登場。
敵は強力な暗黒魔導の使い手「皇帝」。
惑星を旅するアンジェリークの闘いは、
衝撃のクライマックスへ向けて今静かに動き始めた。
冒険といっしょに恋が始まる。
この宇宙、わたしに守れるかしら――。
2/4 発売予定 6,800円
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク
天空の鎮魂歌
新しいアンジェの旅は、ドキドキがいっぱい!
ときめく恋やイベントをはじめ、コマンドも多彩。総勢18名のキャラクターが大活躍!
●ストーリー展開も新たに、女性ファンに捧げるシリーズ初のロールプレイングゲーム。
●守護聖や協力者など16名のキャラクター総登場。つらくて長い旅も、仲間が増えれば心細くない!
●謎の美剣士「アリオス」が味方に登場。旅の途中では、ときめきの恋愛イベントも楽しめる。
●「かばう」コマンドでは、憧れのキャラクターにかばってもらえたり、仲間同士でかばい合うことも可能。
●「特技」コマンドでは、キャラクターに合った特殊技能で、個性的な闘いが楽しめる。
同時発売
豪華お楽しみリフィル付き
いつでもあの方たちと一緒、「レクイエムメモリアル手帳」つきのセット
アンジェリーク 天空の鎮魂歌 プレミアムBOX 8,800円
Angelique Precious
12/29・30 コミックマーケット55にて新商品を販売します。
●「レクイエムメモリアル手帳」用リフィル発売予定!
アンジェリークプレシャス
表紙は由羅カイリ描き下ろしイラスト!
アンジェリークカレンダー'99
B4判 8枚綴り 1,890円
●通販限定 守護聖ぬいぐるみセット ロザリア付き 9,000円
●携帯電話ストラップ(守護聖別、9種) 各700円
●守護聖,教官&協力者テレホンカード(15種) 各1,000円
●守護聖,教官&協力者ピンズ(15種) 各700円
●ポストカードつきクリアファイル(2種) 各700円
●下敷き(2種) 各400円
通信販売&全国のアニメイトにて好評発売中!
最新情報満載!アンジェリークオフィシャルページ▶http://www.koei.co.jp/angelique/
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
NO RESALE
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
PlayStation
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■グッズの価格は税込みです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL 045-561-6861(代)



ついにできたを。
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
KOEI
デストレーガ
WinningPost3プログラム'98
封神演義
冬休み、感動で熱い。
20歳のコーエー、面白さいろいろ。
三國志VI
もんすたあ★レース ●プレイステーション版 ●ゲームボーイ版
もんすたあ★レース おかわり ●ゲームボーイ版
麻雀大会II Special
たのしい麻雀
創立20周年
お店でもらおう!
'99特製ポケットカレンダー
●三國志VI プレイステーション版:9,800円 ●封神演義 プレイステーション版:6,800円 ●デストレーガ プレイステーション版:5,800円 ●WinningPost3プログラム'98 プレイステーション版:6,800円
カワイイもんすたあを、集めて、育てて、競走だ!
●もんすたあ★レース プレイステーション版:4,800円 ●もんすたあ★レース ゲームボーイ版:3,980円 ●もんすたあ★レース おかわり ゲームボーイ版:3,980円
冬休みは思いきり徹マン勝負しちゃおう!
●たのしい麻雀 プレイステーション版:3,900円 ●麻雀大会II Special プレイステーション版:6,800円
話題のアドベンチャー・ミュージック・ゲーム
●森高千里 サファリ東京 プレイステーション版:4,800円
the Best
●三國無双 2,800円 ●信長の野望 天翔記 3,800円 ●信長の野望 覇王伝 2,800円
●WinningPost2プログラム'96 2,800円 ●三國志IV 3,800円 ●太閤立志伝II 2,800円
KOEI The Best ¥2,800
●アンジェリークSpecial ●水滸伝・天命の誓い
●ソウルマスター ●七つの秘館 ●三國志 英傑伝 ●提督の決断II
¥1,980!
●信長の野望 リターンズ
●三國志 リターンズ
コーエーの最新情報をお知らせしています。
テレホンサービス TEL 045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL 045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
Nintendo GAME BOY
■ゲームボーイは任天堂の登録商標です
PlayStation
▲このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL 045-561-6861(代)

# DPSソフトレビュー

## どこまでも深くやり込む最強のゲーム評価記事

ふと気がつくと今年ももうあとわずか。あなたはこの1年で何本くらいのソフトをプレイしましたか？ DPSソフトレビューは、来年もアナタのお役に立ちますよ。

### レビュアー紹介

| | |
|---|---|
| **岩崎啓真**<br>ゲームを愛するクリエイター。プログラマーやゲームデザイナーの肩書きも持ちながら、ゲームに関するコラムも執筆している。 | ▼得意なジャンル<br>RPG<br>▼好きなPSソフト<br>ソビエトストライク<br>コロニーウォーズ |
| **ウォルフ中村**<br>つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価するベテランレビュアー。アーケードやパソ通の情報にも精通している。 | ▼得意なジャンル<br>格闘ACT、SPG<br>▼好きなPSソフト<br>ペブルビーチの波濤<br>鉄拳3 |
| **なんでもゆうこ**<br>毎日がゲーム漬けの女性レビュアー。ソフトに対する予備知識をほとんど持たず、まっさらな状態でのレビューをモットーとする。 | ▼得意なジャンル<br>RCG<br>▼好きなPSソフト<br>エースコンバット<br>パラッパラッパー |
| **伊集院健**<br>長時間ゲームをプレイさせたら右に出るものがいない、やり込み度ナンバーワンの実力者。遠藤正二朗氏の作品をこよなく愛す。 | ▼得意なジャンル<br>2D-STG<br>▼好きなPSソフト<br>すずきゆみえ<br>北斗の拳 |
| **うきき松崎**<br>２Ｄ格闘からＳ・ＲＰＧまでオールジャンルＯＫのベテランライター。学園モノと美少女ゲームにはもう辛抱たまらん。 | ▼得意なジャンル<br>S・RPG<br>▼好きなPSソフト<br>女神異聞録ペルソナ<br>東京魔人學園剣風帖 |
| **TAC★**<br>メガネっ娘とメイドさんと人形がいれば、あとは何もいらないと豪語するワイルドライフライター。今日も趣味の世界に読者を誘う。 | ▼得意なジャンル<br>PZG、ACT<br>▼好きなPSソフト<br>ハードロックキャブ<br>メタルギア ソリッド |
| **城イドム**<br>ストイックなプレイを好むマッスル熱血ゲーマー。ゲームを通して肉体を鍛えつつ、今日も激ムズＡＣＴ＆ＳＴＧの完全制覇に挑む。 | ▼得意なジャンル<br>STG、ACT<br>▼好きなPSソフト<br>レイマン<br>グラディウス外伝 |
| **がんの字**<br>ファンタジー系のゲームを好んでプレイする職人肌のライター。ムーミンをこよなく愛し、本人も基本的にスナフキン系。 | ▼得意なジャンル<br>RPG、SLG<br>▼好きなPSソフト<br>TILK<br>久遠の絆 |
| **袋こ〜じ**<br>美少女ゲームにキャラ萌えしつつ、格闘ゲームの腕も立つさすらいのバンドマン。本誌では「やるドラ」シリーズの記事などを担当。 | ▼得意なジャンル<br>2D格闘、恋愛SLG<br>▼好きなPSソフト<br>アドヴァンストV.G 2<br>久遠の絆 |
| **小岩**<br>気に入ったゲームはとことんまでしゃぶり尽くすゲームジャンキー。弱冠20歳という若さを武器に、徹夜でプレイし続ける。 | ▼得意なジャンル<br>RPG<br>▼好きなPSソフト<br>東京魔人學園剣風帖<br>KING'S FIELD Ⅱ |
| **Z佐藤**<br>愛と勇気のアクションゲーマー。『ロックマン』シリーズをとことん愛し、アニメにも造詣が深い。ＲＣＧはちょっと苦手。 | ▼得意なジャンル<br>ACT<br>▼好きなPSソフト<br>ロックマンシリーズ<br>バンツァーバンディット |
| **ほやへ田島**<br>好き嫌いの激しいわがまま偏食ライター。気に入った美少女が出てくればとりあえずＯＫと思われがちだが、実は鋭い批評眼を持つ。 | ▼得意なジャンル<br>RPG<br>▼好きなPSソフト<br>東京魔人學園剣風帖<br>サガ フロンティア |
| **ゴーダ**<br>「最強の装備は全裸！」を合い言葉に、忍びの道を極めんとする編集者。数々のゲーム大会に出場。好きなタイプの女性はくのいち。 | ▼得意なジャンル<br>2D格闘、ACT<br>▼好きなPSソフト<br>天誅<br>くの一番 |

イラスト／岩瀬さとみ

### 岩崎啓真



[illegible]行」[illegible]の時期はいろいろな仕事がメチャクチャに重なってやってきます。で、今、レビューとコラムと増刊Dのプログラムが全部一緒に[illegible]ていて、スケジュールがメチャクチャになってます。マジでもう少し仕事を減らしたいと思う。と言っても[illegible]だろうか。[illegible]

### ウォルフ中村



[illegible]外とな[illegible]系(「ルパン三世」「[illegible]」etc.)は入手しやすいけど、たいてい[illegible]入りの[illegible]が入っているから仕事中には[illegible]つらいし。「アルコース」ってアルバム、まだCD化されてないのかな。[illegible]プロレステーマ曲アルバム用[illegible]下ろし曲(!?)「ローリングソバット」[illegible]も久しぶ[illegible]けど。

### なんでもゆうこ



乗り[illegible]車に[illegible]と1[illegible]くらいはグッタリしてしまいます。今日は[illegible]ないなあと思っても、[illegible]してちょっとうつむいたりすると、もうダメ。電車で本を読める人がうらやましいよ。でも、どんな乗り物にも弱いくせに、タクシーで高速を飛ばしてもらうときだけは、気分爽快。スピード狂な私(笑)。




## ストリートファイターZERO3

■カプコン■対戦ACT■12月23日■¥5,800
■MC(1ブロック)／PS(11ブロック)／2P対戦可



アーケードで人気の格闘ＡＣＴがＰＳに登場。忠実な移植に加え、キャラが成長してさまざまなスキルを獲得していくワールドツアーモードなど、ＰＳ版オリジナル要素も豊富。

**岩崎啓真**

完成度は非常に高い。読み込みに若干時間がかかる（５秒程度）が、気になるほどではないし、グラフィックはアーケード版をやり込んでいない僕にはさっぱり違いがわからないほどハイレベル。またワールドツアーモードによるキャラ育成も妙なおもしろさがあって楽しめる。アーケード版が好きな人なら、文句のつけようがない移植度だろう。ただ、問題なのはマニアではない普通のプレイヤー。キャラクターの能力をカスタマイズできるのは楽しいが、難易度はやや高め。おまけにゲームシステムが複雑になっていて、ちょっとついていけないレベルなのだ。その意味で格闘ゲーム、それも「ストⅡ」シリーズが好きな人向けのゲームである。ファンには絶対のオススメ。

**85**

**ウォルフ中村**

移植度は高いし、豊富なおまけ要素（新キャラ、新モード他）もうれしい。ＣＤ読み込みの関係でステージごとに５秒以上待たされる点は残念だが、やられても即座に同キャラで継続できる（キャラセレクト画面に戻らない）等のフォローがあるため、あまりストレスを感じることなくプレイできた。アーケード版ではできなくて不評だった「ラスボス戦での継続」も可能だ（そこでやめると、ちゃんとバッドエンドになる）。新要素の中ではワールドツアーモードが手応えがあって楽しい。中級者以上向けの難易度設定だが、上達するほどうまくなれる（強いキャラを作れる）点は魅力たっぷり。一部の操作性には難を感じたが、ふつうにプレイしているぶんには問題なし。素晴らしいデキだ。

**95**

**なんでもゆうこ**

攻撃重視タイプや「ＺＥＲＯ２」継承タイプなど、３つの操作方法のなかから好きなものが選べて、より遊びやすくなってます。だけど、アーケードモードやトレーニングモードでは、コマンドリストが参照できなかったり、オートガードがなかったりするから、このシリーズをやり込んでいない人は、きっと難しく感じるはず。シリーズのファンには、それほど気にならないポイントなのかもしれないけどね。ＰＳ版オリジナルのキャラ育成モードは、戦って得た能力を自由にカスタマイズできるってところが新鮮で、けっこう気に入っちゃいました。だけど、クリア条件には、ある程度テクニックが必要なものもちらほら。ほとんど素人の私にはキビしいものがありました。

**85**

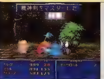
**袋こ〜じ**

若干、バランス修正しているようですが、プレイ感覚はアーケード版とほぼ同じ。このＰＳ版で練習したことが、そのままアーケードにフィードバックできそうです。ＰＳ版のオリジナル要素については“豪華”のひとこと。旧キャラの復活は、昔から『ストⅡ』をやっていた人間にはうれしい限り。微妙に操作感覚が違ったりして、再び使用キャラを開拓する楽しみもあるし。また、オススメはワールドツアー（育成）モード。１人対複数だとか、条件付きバトルだとか、クリアの過程も楽しいのですが、なにより育てたキャラをカスタマイズできるのが最高。ポケステのミニゲームも意外におもしろかったし、この冬…というか、しばらくの間オススメの格闘ＡＣＴです。

**90**

## テイルズ オブ ファンタジア

■ナムコ■RPG■12月23日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)




SFCで人気を得たファンタジーRPGがパワーアップしてPSに登場。大量のムービーデモや新キャラが追加された。リアルタイムのコマンド入力型戦闘システム「LMB」が特徴。

**岩崎啓眞**

ゲームのデキは非常にしっかりしている。グラフィックが大幅に描き換えられ、SFC版とは比較にならない(イベントのグラフィック処理もキレイだ)し、SFC版で気になっていたエンカウントのバランスもかなり改善されている。操作系は、戦闘時以外でキーコンフィグがないのを除けば悪くない。問題点は、アクション性の高い戦闘シーン。なんせ戦闘のたびに、何度もボタンを押しまくらないといけないので、かなり疲れてしまうのだ(オートもあるが)。グラフィック面では、3Dマップの表現がイマイチなのと、描き込み過ぎのために、街などで行ける場所がわかりにくいのは気になる。ただ、佳作以上の完成度であるのは確かなので、買っても損したとは思わないだろう。

**75**

**ウォルフ中村**

イベントの数は豊富だし(ムダな称号の数々が楽しい)、ふきだしを利用した感情表現も相変わらずうまい。アクション性が高くなった戦闘や、SFC版を3D化したフィールドマップも違和感なし。ただ、「TOD」同様、アイテム管理(店での売買を含む)が面倒、移動時に障害物に引っ掛かり動けなくなることが多い等、細かい配慮に欠ける。フィールド上でのおしゃべりではヒントを得られるものの、始めるとスキップできない。建物の構造がわかりにくい(気づきにくい場所に通路がある)。町の端も、画面切り替えでさらに奥に進めるのか外へ出てしまうのか判別がつかない…など、惜しい面も多々ある。システム的に不親切な部分はあるが、それをガマンできれば楽しめるだろう。

**75**

**なんでもゆうこ**

「TOD」もそうだったんだけど、コマンド入力で技を出すという、格闘ゲームのノリが楽しめる戦闘シーンがおもしろいですねぇ。リアルタイムなので、ほどよい緊張感も味わえます。ターン制の戦闘よりもやることが多くて面倒だって人は、オートモードにしちゃえばOKだしね。戦闘中でもボタン1つでオートに切り替えできるのが、すごく便利なんです。ただ、いきなり強い敵が出てくることがあったり、1つ1つの戦闘に時間がかかったりするところはちょっと気になったかな。全体を通しては、称号やモンスター図鑑などの新システムの採用や、グラフィックの大幅なリニューアルのおかげで、SFC版をプレイした人でも、もう1度遊べる内容になっていると思います。

**80**

**袋こ~じ**

シナリオ的には、イベントが若干追加されているもののSFC版と基本的に同じ。システム面では、当時不満に感じた部分が改善(新たな要素が加わるたびに解説が入るようになったり、戦闘中に操作できるキャラを変えられたり)されている点は◎。「TOD」で便利だったイクイップウィザード(自動装備切り替え)がなくなるなど、ちょっと疑問に思う変更点もありましたが……。個人的には料理コマンドもあまり意味を感じなかったですね。相変わらずエンカウント率が高い、シナリオ進行にクセがある、なんてこともありますが、シリーズのファンなら十分楽しめる内容だと思います。PS版での新しい仲間がかなり後半にならないと登場しないのは、ちょっともったいないかな。

**85**

## EVE the lost one

■イマディオ■AVG■12月23日
■¥7,800(CD3枚組+プレミアムCD)
■MC(1ブロック)




内閣調査室の新人捜査官と爆弾テロリストの、2人の視点で物語を楽しめるマルチサイトシステムが特徴のAVG。2人のキャラを交互にプレイしながら、謎を解き明かしていく。

**小岩**

捜査官と爆弾魔の2つの視点からストーリーを追うザッピングシステムが実に画期的。捜査官の視点では事件の真相に迫り、爆弾魔の視点では事件の成り行きを追うことができる対照的なシナリオがすごくおもしろいです。ただ、片方のシナリオを進めないと、もう片方のシナリオが進展しないし、そのたびにディスクを入れ替えないといけないのが面倒。まあ、基本的にデキは良いので、興味がある人や前作(『バーストエラー』)の続きが気になる人にはオススメ。オマケのプレミアムCDもついてて、お得だしね。

**70**

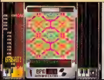
**ほや人田島**

パソコンやSSで名作の誉れ高い「EVE バーストエラー」の続編。でも、PSでは前作が移植されてない。私はパソコン版で遊んでいたので個人的には問題なかったが、何も知らないで遊ぶと、後半の展開がちょっと唐突かもしれない。しかし、前作を知っているからこそ感じる不満も多少あるので、結局はどっちもどっち。一長一短といったところだろうか。操作性の面では特に問題なく、読み込みも気にならないのでテンポ良く遊べる。ただ、ボリューム的にはやや物足りないかも。

**70**

## ビートマニア APPEND 3rd Mix

■コナミ■ETC■12月23日■¥2,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/2P同時プレイ可




アーケードで人気の「3rd MIX」の曲を満載した新曲集が、2800円という低価格で登場。ただし、プレイには『ビートマニア 2nd MIX』のアーケードディスクが必要となる。

**ウォルフ中村**

「BM」のレビューで書いた「曲のデータを追加ディスクとして別売りすることのできる仕様」が見事に生かされている。ユーザーのプレイ環境(専用コントローラやジョイスティックの入手)は「BM」購入時に整っているだろうから、安く最新版を楽しめるわけだ。アーケード版は一部のシステムがバージョンアップしていたが(連続GREAT表示等)、残念ながらPS版は前作のまま。ただ、それを除けばリズムパターン表示の太さを含め、及第点を与えられる移植といえるだろう。今回オリジナル曲はなさそうだけど…。

**90**

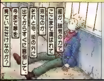
**小岩**

「BM 2nd Mix」の「アーケードディスク」がないとプレイできない。しかし、前作に収録されていた曲でも中央のグラフィックが変更されているし、アーケード版「3rd」にあった隠し曲(店の設定によって出現する)を合わせて全20曲というボリュームには大満足!!
それで、この値段なら「2nd」を持っている人は買うしかないでしょう。3作目だけあって、全体的に難易度が高い曲が多い気もしましたが、それだけに極めがいがあって夢中でプレイしちゃいました。PSオリジナルの曲もあるとよかったのに。

**95**

## 2999年のゲーム・キッズ

■SCEI■ETC■12月23日■¥2,000
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)




「PSコミック」最新作は渡辺浩弐氏が原作を手がける異色作。機械の街に暮らす主人公の不思議なストーリーを、さまざまなスタイルのビジュアルとテキストで描いていく。

**TAC★**

サウンドノベルというよりも、コミック的な演出を加えながら文字を読ませていくという手法。これが、現実と非現実、日常と非日常のあやふやな境目を描く物語とあいまって、独特の雰囲気を創り出すことに成功している。文章の表示も、前の行の最後を表示しながら次の行の頭が表示され始めるなど、読み手のリズムまで計算した作りで、「文字を読む」という行為に対するこだわりを感じる(自然に頭に文章が流れ込んでくるのはスゴイ)。ボタン配置など、システム的にやや使いにくい部分があるのは残念だけど。

**85**

**ほや人田島**

以前にも「コブラ」などの名作をリリースしてきたデジタルコミックシリーズ。まずはシリーズの復活に乾杯。基本的にはデジコミなので大きな分岐もなく、本当に読むだけ。よってゲーム性はほとんどないが、コマ送りなどの演出が非常に優れていて、飽きることなく物語に没頭できる。本作では演出面もさらにパワーアップしており、ポリゴンムービーあり、実写ムービーあり、アニメーションありとバラエティに富んでいる。物語的な部分の言及は避けるが、この作品に関しては、絵柄を含めて好みが分かれるかも。

**80**

## ルシファーリング

■東芝EMI■ACT■12月23日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



ダークな雰囲気の3Dステージで、モンスターと戦うACT。剣と魔法の2つの攻撃と、ジャンプやダッシュなどのアクションを駆使してステージをクリアしていくのが目的。

**城イドム**

ファンタジックな世界観は魅力的。操作性は悪くないし、キャラの動きや当たり判定なども丁寧に作り込まれている。ゲームの進行が一定の行動を繰り返すだけになりがちなのが残念だが、難易度そのものは手頃なので、世界観を楽しみながらサクサク遊びたいという初心者なら満足できるはず。ただ、ルートの分岐などもあるとはいえ、全体的にやり込みたくなる要素が少なく、飽きやすいかも。あと、音が軽めで、BGMと効果音に迫力が感じられないのも残念。スコア表示がない点は、好みが分れるところだろう。

**60**

**Z佐藤**

ゲーム全体を包み込むファンタジックな雰囲気や、ライバルっぽい敵キャラも登場するゲーム展開は完全にボク好み! タイプ的には古いかもしれないが、最近こういう横スクロールACTが減ってきているだけに、逆に新鮮で楽しくプレイできた。それゆえボリューム不足な点が非常に残念なところ。また全編通して演出面が寂しすぎるし……。会話などを入れて、もう少しドラマチックに仕上げてほしかったな。肝心のアクション部分も、攻撃法はいろいろあるものの、かなり大味な戦いになる。本当に惜しい1本。

**55**

## ロードモナーク ～新・ガイア王国記～

■東芝EMI■SLG■12月23日■¥5,800
■MC(3ブロック)



パソコンで人気を得たパズル色の強いSLG。4人のキャラから主人公を選び、兵隊に指示を出して領土を拡大していく。PS版ではマップ数が大幅に増え、新キャラも追加された。

**伊集院健** 70

アニメーションのオープニングムービーが入り、4人の主人公キャラそれぞれのストーリーでプレイできる、ビジュアル強化のPS版。でもキャラの個性やストーリーが、ゲームに生かされていないのが残念ですね。ストーリーと各マップとはほとんど関係がなく、敵の3カ国を相手に領土を制圧するという陣取りゲームが続きます。これならストーリーに合わせてイベントを入れるとか、大幅なアレンジを加えてもよかったのでは？　ゲームがおもしろいだけに、ストーリーとマップ構成が分離しているのが気になります。

**うききき松崎** 55

オープニングムービーとゲーム中の雰囲気とのギャップが激しい。実際のプレイも見ている時間が多くて、けっこう地味な展開。あと、4人のキャラから主人公を選択できるんだけど、誰を選んでもそれほど大きな差はないように感じた。もう少しそれぞれのキャラのイベントを入れるなど、差別化がほしかったかな。ただ、初心者モードやストーリーモードのマップ数は多いし、エディットモードもあるのでボリューム感はたっぷり。とはいっても、このやや単純ともいえるシステムでは、やはり「長く遊べる」とは言い難い。

## 電車大好き ～プラレールがいっぱい～

■トミー■SLG■12月23日■¥6,800
■MC(1ブロック)／専用コントローラカバー同梱



電車の運転が体験できるSLG。車内に急病人が現れたり、乗客がドアに挟まれるなどのイベントも用意されている。標準コントローラにかぶせて使うコントローラカバーが同梱。

**ウォルフ中村** 60

電車ゲームとして見ると、かなり易しい（単調でもある）。速度制限はないし、構内での再加速等をしても減点されないからだ。その一方で、スコアが100点満点から始まる（101点以上にはならない）関係で、序盤でいくら加算しても意味がない。結果としてゲームバランスがイマイチに感じられた。とはいえ、ターゲットは低年齢層だろうから（そうであるなら我々が簡単に満点を出せるのも当然）問題ないのかも。同梱されているコントローラのデキは悪くない（キーに「遊び」があるため使い勝手はもうひとつだけど）。

**なんでもゆうこ** 75

到着予定時間の前後15秒くらいに着いても小さな減点で済むし、全体的にハプニングが少なくて運転に集中できるから、難易度は低め。この手のゲームが苦手な人でも遊べるレベルです。新幹線や蒸気機関車なんていうのも出てくるから、鉄道マニアにも喜ばれそうだしね。でも、個人的には路線をもっと増やしてほしかったなあ。専用コントローラカバーは、思ったより小さかったけど、操作感はまずまずでした。コントローラにかぶせるだけで、グッと運転手の気分が盛り上がるなんて、オトクなアイテムかも

## 桃太郎伝説

■ハドソン■RPG■12月23日■¥5,800
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)



FCで人気を得たRPGがPSに移植。昔話「桃太郎」にいくつもの有名な昔話を取り入れた物語と、オーソドックスなシステムが特徴。キジやイヌなどおなじみのキャラも登場。

**伊集院健** 80

ストーリーはFC版をベースにしていますが、金太郎や夜叉姫が仲間になるという「Ⅱ」のテイストもあり、昔の作品を知っている人にはその違いも楽しめるはず。たとえば「Ⅱ」のときの「キャラを10数人（匹）もゾロゾロ連れて歩ける」といった要素のパワーアップ版が今回用意されていて、旧作をプレイした人はより楽しめることは間違いないでしょう。それに、コミカルな演出は今プレイしても相変わらずバカバカしくて◎。でも、一部の敵が妙に強いし、謎解きが難しいので見た目よりはシビアです。

**がんの字** 70

「桃伝Ⅱ」のシステムが組み込まれて、夜叉姫や金太郎といった仲間も登場するのはうれしいのだけど、それなら「Ⅱ」のシナリオも入れてほしかった。でも、PSで「桃伝」が遊べるんだから贅沢は言えないかな。物語は相変わらずの心温まる内容で、僕好みです（笑）。けれども、ダンジョンの構造が異様に複雑だったり、少し意地悪な謎解きがあったりといった、シリーズ独特のテイストもそのままなので、それで挫折していた人にはやっぱりツライかも。逆に言えば、シリーズのファンの方には安心してオススメできます

## サイレントメビウス ～幻影の堕天使～

■バンダイビジュアル■RPG■12月23日
■¥6,800■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)



人気コミックが原作のRPG。近未来の東京を舞台に、異形の怪物「ルシファーホーク」との戦いを描く。マーカーを利用した移動システムや、3Dの戦闘シーンが特徴。

**伊集院健** 70

アニメーションはオープニングとラスボス対決前だけで、ゲーム中に挿入されるほとんどのビジュアルやエンディングはアニメではなく、ちょっと肩すかし。で、ゲームのほうは、登場人物も少なく、ストーリーの薄さ（10時間ぐらいで終わる）が気になりました。戦闘はAIで、回復などをリアルタイムにプレイヤーがサポートするシステムですが、適度なバランスなので何もしないでキャラがドカドカと戦っているのを見るのも楽しいですね。でも一部のダンジョンの長さと、ラスボスの強さにはまいりました。

**うききき松崎** 65

AVGっぽい雰囲気を持ったRPG。キャラが成長するのではなく、武器が成長するシステムはなかなかおもしろいが、装備している武器を替えると、それまでの経験値がムダになってしまう点や、戦闘中に武器を変更できない点は残念。また、行きたい地点を指定する移動方法もちょっとやりづらかった。ゲーム中にデモが挿入されるのはいいが、動くのはオープニングとラスボス戦前だけだったので、全編アニメーションだとさらに良かったかな。原作の雰囲気はちゃんと再現されているので、ファンにはオススメ

## シヴィライゼーションⅡ

■ヒューマン■SLG■12月23日■¥5,800
■MC(1ブロック)



人類の誕生から成長、そして繁栄を体験できるSLG。日本民族のほか、ケルトなど世界中の民族を選択できる。都市建設や技術の研究を行い、文明を大きく発展させていく。

**うききき松崎** 70

見た目など、全体的に地味な印象を受けるが実際プレイしてみると、コレがけっこうおもしろい。私は前作をプレイしていないので、変更点や改良点などは不明だが、初心者のためのガイダンスモードもあり、なかなか丁寧な作りになっている。ゲーム中、随所に見られる妙なセンス（？）も個人的には気に入った。ただ、やはりプレイは地道な作業の繰り返しになってしまうのが残念。ハデなビジュアルやイベントなどがあれば、もうちょっと良くなったと思う。システムは簡単なので、覚えてしまえば誰でも楽しめるぞ。

**がんの字** 80

基本システムは前作とほぼ同じで、画面構成や演出などにも目立った変化はなし。パッと見た感じの地味な印象は否めません。けど、遊び始めるとやっぱりおもしろいんですよね。肉声つきでますます妙なノリになった高官会議とか、相変わらず高圧的な態度の他文明の使者などなど、独特のおかしなテイストもそのまま残っていていい感じなのです。前作のファンでないと、とっつきにくいゲームではあるのですが、システムは明解で内容の完成度も高く、実は幅広い層にアピールできる魅力を備えた1本なのです

## ミサーナフォールス

■ヒューマン■AVG■12月23日■¥5,800
■MC(1ブロック)




突然発生した、少女失踪事件を解決するリアルタイムAVG。街中では時間がリアルタイムに流れているので、登場人物たちの行動に合わせた情報収集が必要となってくる。

**城イドム** 45

行方不明の友だちを捜すというミステリータッチのストーリーといい、ジャズっぽい音楽（音楽のデキもいい）といい、大人向けの作風を感じるAVG。ゲーム全体のボリュームも膨大で、事件の調査の自由度は高く、やり応えはある。ただ、リアルタイムに経過する時間の概念や、見つかりにくい重要アイテムなどによって、謎解きの難易度がとても高くなっていると思う　地形に引っ掛かりやすいところや、一度重要な情報を聞き逃すと、聞き直せないなどの点も改良してほしかった。短気な人には向かないぞ。

**Z佐藤** 60

リアルタイム制で、いつ、どこで、誰と会話するかがプレイヤーしだいという点は本格的で好感が持てる。ただ、好きな場所で時間が進められないのはやっぱり不便。それに地図やシステム手帳といった必要不可欠のアイテムが簡単に手に入らないのも不親切だと思う。あと、キャラが建物に完全に隠れてしまったりするなど、細かい部分で遊びやすさに欠ける印象も。しかしながらシナリオは濃厚だし、アクション要素やパズル的な要素もあったりして内容的にはかなり充実している。推理モノが好きなら！

## 頭文字D

■講談社■RCG■1月7日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/NC



アニメも好評だった人気コミックが原作のRCG。「秋名峠」などおなじみのコースが登場し、クリアすることで運転できる車種が増える。マシンをチューンして強化することも可能。

**伊集院健**

ストーリーモードのキャラクターは動かないCGで、音声もありません。部分的に使用されているCGムービーもあまり効果的とは思えないし…。TVアニメみたいなものを期待すると裏切られます。レース部分もCOMが弱すぎて（文太と池谷が同じ強さに思えたほど）、バトル感はほとんどないといってもいいでしょう。ただし、ドリフト感はなかなかのもので、秋名名物の5連ヘアピンをドリフトで抜ける快感は感じられます。それに原作でおなじみの〝ミゾ落とし〟もできるというツボを押さえた展開はいいかな、と。

**70**

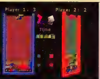
**城イドム**

車体のすべり（横すべりやドリフト）が極端に発生しやすく、スピードと車体の向きを適度に制御しながら無難に走るだけの展開になりがち。スピード感はなく、正確なラインどりを決めるような楽しさもほとんど味わえなかった。レース中のグラフィック、音楽ももうひとつな印象（特に、夜のシーンは画面全体が暗い気がした）。ビジュアルシーンは1枚絵が中心で、会話も文字だけで進むため、あまり盛り上がらない。ネジコンにも対応しているけど、かえって標準コントローラよりも車体を制御しにくいように感じられた。

**50**

## THE NEXT TETRIS（ザ ネクスト テトリス）

■BPS■PZG■1月7日■¥4,800
■MC(2ブロック)/DS(AC非対応)




定番PZGの最新作。ブロックが分離して隙間を埋める新システムにより連鎖が可能になった。また、ゲームのCD-ROMを、好きな音楽CDと交換してプレイすることもできる。

**ゴータ**

連続消しができるという要素を取り入れ、新しく生まれ変わった『テトリス』。着地させたときに色違いのブロックだけ落下するピースを使って、連鎖を組む消し方が可能になった。何も考えずにピースを置いていって、フィーリングで連鎖させるのも意外性があっておもしろいが、やはり異なる色の組み合わせのピースをどこに置くのか、どう活用するか？　をじっくり考えてプレイするのが楽しい。また、ゲーム中のBGMを市販の音楽CDに変更できたり、2P対戦もできたりと、パーティゲームとしても（　。

**70**

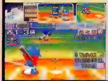
**かんの字**

連鎖が楽しいです。よくもまぁ、こんなアイデアを思いつくものだと感心させられます。特に画面がグルグル回る対戦プレイは、おそろしく中毒性が高いですね。操作感覚も悪くないし、好きなCDの音楽でプレイできる機能も（別になくてもいいけど）、気分転換には悪くないと思うし。連勝しているプレイヤーにハンデがついて、バランスをとるシステムもいい隠し味になってます。これまでに登場した、『テトリス』のアレンジものでは、間違いなくトップレベルの作品でしょう。年始の接客用に最適かな

**85**

## 実況パワフルプロ野球'98決定版

■コナミ■SPG■12月23日■¥4,800
■MC(5ブロック)/AC(DS非対応)/2P対戦可



好評の「パワプロ」が最新データ搭載で新登場。高校3年間で選手を育てていく「サクセスモード」や、プロ選手が実名で登場する「ペナントモード」などの要素も健在。

**ウォルフ中村**

今季の最終成績を基に作られた最新版。選手データは98年の活躍に応じて修正されているし、シナリオの内容も一新。ただ、「開幕版」とほとんど変わらない（CD読み込み時間含む）ため、「『メタルギア』の体験版はないが1000円安くなった微調整版」といった印象を受けた。データを自動的に読み込まない、サクセスの操作方法を毎回設定する必要がある等、前作で気になった部分も直ってないし。前作を持っていない人向けの作品といえるだろう。横浜ファンにはコレクターズアイテムとしての価値もあるけどね（笑）。

**90**

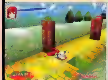
**伊集院健**

今シーズン終了時のデータになった。シナリオモードはシーズン後半のものに一新された。サクセスモードは恋の病になりにくくなった。価格が1000円安くなった。「メタルギア ソリッド」の体験版はついていない。以上。…とまぁ、本誌既報どおりの内容です。結局のところマイナーチェンジ版にすぎないので、前作を持っている人には、あまり魅力があるとはいえないでしょう（ウォルフのように横浜ファンなら別だけど）。これなら「ザ・ベスト」並みのサービス低価格で出してくれてもよかったと思いますね

**70**

## バトルアスリーテス 大運動会GTO

■インクリメントP■ACT■1月14日■¥5,800
■MC（1ブロック）



人気の「大運動会」がACTになってPSに登場。コースに用意された障害物をジャンプやスライディングでかわしながら、好タイムを競う。ムービーも豊富に用意されている。

**TAC★**

まあ「大運動会」っていう作品世界の持つバカバカしさ（←ほめ言葉）を表現するのには成功している。でも、舞台の設定が安直（←ほめ言葉）なだけに、ゲームとしてのシステム面がしっかりできていないと、シャレがシャレとして機能しないのでは？　全力疾走のはずなのにスピード感の感じられない演出とか、反応やテンポの悪いアクションがすべてをだいなしにしてしまっている。障害物競走だけってのもさびしいところで、いろんな競技があったりしたら、笑って許せたかもしれないんだけど。

**45**

**ほやへ田島**

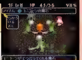
キャラうんぬんを抜きにして、ゲームとして見るとほとんどミニゲーム級。「FFⅦ」のチョコボレースのほうが、遥かにおもしろく感じられた。が、そこに「大運動会」のキャラを当てはめると、不思議と許せてしまう。そんなゲーム。ほとんど一発芸に近いので、ファン以外は手を出さないほうが無難。逆にファンなら、このバカバカしさは一度体験しておくべきだろう。適度にデフォルメされたポリゴンキャラが、思いのほかかわいかったのは収穫。ムービーもファンなら必見。個人的には買いなのだが…。

**55**

## そのほかに発売されるソフト (1998.12.23～1999.1.7)

### 12/23 チョコボの不思議なダンジョン2

■スクウェア■RPG
■¥6,800




昨年末に発売されてヒットしたダンジョン探索RPGの第2弾。前作で好評だったアクティブ・タイム・バトルがパワーアップしたほか、今回はさまざまな能力を持つ仲間たちとペアを組んでの冒険が可能になった。（※このソフトのレビューは次号に掲載します）

### 12/23 がんばれゴエモン ～来るなら恋！ 綾繁一家の黒い影～

■コナミ■ACT
■¥5,800



人気ACTシリーズ最新作は、おみっちゃんをさらった「綾繁一家」を追って、3Dポリゴンで描かれたフィールドを大冒険。今回はおなじみのゴエモンインパクトだけでなく、3人の仲間それぞれのインパクトも登場。町での買い物などRPG風の要素も採用されている。

## 総　評

### 1998年の注目ソフトを振り返る

1998年もPSでは膨大な数のソフトが発売された。その数なんと600本以上（ザ・ベスト、廉価版を除く）！　平均すると毎月約50本の新作ソフトが発売されている計算になるのだ。このコーナーでは、そんなPSソフトの中から特に注目を浴びたタイトルをピックアップ。1年を振り返ってみたい。

RPGは、97年の『FFⅦ』に匹敵するほどのビッグタイトルこそなかったものの、スクウェアが『**ゼノギアス**』や、『**パラサイト・イヴ**』、『**武蔵伝**』などの話題作を発表し、相変わらずの強さを見せた。『**スターオーシャン セカンドストーリー**』や『**レガイア伝説**』も大作感をアピールして好評、現在は『**幻想水滸伝Ⅱ**』がヒット中と、やはりRPGの人気はいまだ衰えず、といった感が強い。

サッカーのワールドカップの影響で、サッカーゲームが数多く発売されたのも98年の特徴。本誌レビュアー陣の評価によると、その中でもコナミの『**実況ウイニングイレブン3**』が頭一つ抜け出た格好。また『**リベログランデ**』が1人称視点という斬新な試みで、高い評価を得たことも記憶に新しい。

そのほかのジャンルでは、『**ビートマニア**』や『**バスト ア ムーブ**』、『**ストールンソング**』といったリズムアクション系ゲームが次々登場。『**アナザー・マインド**』や『**ユーラシアエクスプレス殺人事件**』などの実写系や、「やるドラ」シリーズに代表されるAVGにも元気の良さが感じられた。

もちろん、ここに紹介した以外にも『**バイオハザード2**』、『**メタルギア ソリッド**』、『**R4**』、『**XI**』、『**鉄拳3**』など、大ヒットを記録したソフトは多数。また、熱狂的なファンを生んだ『**東京魔人學園剣風帖**』や、ユニークな設定が人気の『**アストロノーカ**』など、魅力的なソフトはまだまだある。スペースの都合ですべてのタイトルを挙げられないのが残念だが、ぜひキミも98年を振り返って、自分だけのベストタイトルを見つけてほしい。

※「**読者が選ぶ！ 電撃PSソフト大賞'98**」募集中！　詳しくは本誌14ページを見てね。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

# 電撃PSコロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは **記録大発表**

「DPSコロシアム」は、読者であるみんなが、自宅にいながらにして全国のライバルたちとPSの記録を競い合えるという、夢のようなコーナーなのだ。初心者に優しいコーナーなので、たとえトップになれなくても自分なりにがんばってくれた記録なら、喜んで受け付けちゃうぞ。届いたハガキはすべて集計に加えるので、安心して参加してね。

## 今号のこの1枚




◀『レガイア伝説』を楽しんでいる様子が伝わってくる、沙也さん（鳥取県）の申請ハガキ。おもしろい報告は、どんなものでも大歓迎だ。

## 今年最後の大放出！　全国から集まったPS記録を大紹介

今年最後の「DPSコロシアム」では、すばらしい記録の数々をスペースの許す限り紹介していくぞ。正式募集（11月20日しめ切り分）の最終発表だけでなく、新たに更新された最高記録や、募集外ルールで達成された記録なども掲載しているので、ぜひチェックしてみてね。キミの好きなゲームの記録を見つけたら、自分の出した記録と比べてみよう（文中の敬称は略）。

## ザ・挑戦者ランキング

### 最終発表 beatmania(エキスパートの記録)

**優勝：$&☆(奈良県)** GREAT:1661－GOOD:71（選択ジャンル：vocal）

2位：渡部覚　　（新潟県）GREAT!:1142－GOOD:51
3位：ドロク兵衛（埼玉県）GREAT!:1089－GOOD:0
4位：たこまる　（愛知県）GREAT!:1064－GOOD:40
5位：戸塚浩二　（茨城県）GREAT!:1049－GOOD:56
6位：中田勝頼　（北海道）GREAT!:1047－GOOD:51
7位：本間和明　（愛知県）GREAT!:1035－GOOD:61
8位：竹ノ内正昭（東京都）GREAT!:1032－GOOD:69
9位：田原雄基（鹿児島県）GREAT!:1031－GOOD:71
10位：THE－A（静岡県）GREAT!:1030－GOOD:69

11位：1030－068
12位：1027－075
13位：1026－069
14位：1025－074
15位：1024－074
20位：1004－084
25位：0989－101
35位：0936－079
（参加者：50名）

**特Dトップ：かめ(新潟県)** GREAT:869　GOOD:159（選択ジャンル：techno）

**特Eトップ：めろりん(埼玉県)** GREAT:860　GOOD:71（選択ジャンル：vocal）

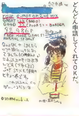
※この種目では女性陣（特D・特E）の参加者も多数集まったので、特別に上位者を発表！

《女性3位》藜桔梗　（東京都）856－173（特E）
《女性4位》川出未来（愛知県）852－194（特D）
《女性5位》羽田皆様（静岡県）811－211（特E）
《女性6位》増田典子（静岡県）620－174（特D）

### 特別発表 beatmania

#### こんな記録も届いているぞ

APPEND DISCでのスコアを競ってくれた人からも記録が届けられている。現在の最高記録はCNLさん（群馬県）が達成した440、261点（GREAT!:522、GOOD:1、BAD:0、POOR:71）で、曲順は「FUNK」、「STYLISH GARAGE」、「BOSSA GROOVE」、「ASIAN TRADITIONAL」となっていたぞ。



◀猫乃珠緒さん（福岡県）から届いた、正式募集外ルール（読者オリジナルルール）の申請記録。記録のレベルは気にしないで、どんどん申請してくれてOKだ。

### 最終発表 メタルギア ソリッド(サバイバルミッション)

**優勝：物江俊一(福島県)** クリアタイム：2'02"51　コンティニューなし

**特Bトップ：宮本俊夫(青森県)** クリアタイム：3'12"03　コンティニューなし

2位：平出武志（長野県）2'03"24
3位：伊富貴大介（滋賀県）2'04"25
4位：井上大督（千葉県）2'18"91
（参加者：12名）

### 特別発表 メタルギア ソリッド(オールクリアタイム)

この種目は『メタルギア ソリッド』で普通にゲームを始めて、クリアしたタイムの早さを競うというもの。ステルス迷彩、バンダナなどは使用禁止だけど、エンディングはどちらになってもかまわないぞ。

**現在のトップ：萩原義寛(東京都)**

クリアタイム：1時間57分54秒

※挑戦者も現在募集中だ。挑戦者は記録を出すまでの過程をビデオテープに記録しておくこと。

### 特別発表 メタルギア ソリッド

#### トレーニングモードの正式募集外の記録を紹介

トレーニングモードのタイムアタックとガンシューティングでも、すばらしい記録がたくさん届けられているぞ。このコーナーに寄せられた1～10ステージ別の最高記録を一挙に紹介してみることにしよう。




◀女性陣の中で、もっとも優秀だったのは、からもも実里さん（長野県）の申請記録。本当にお疲れさま。

| ステージ | タイムアタックモード 現在のトップ | タイム | ステージ | ガンシューティングモード 現在のトップ | タイム |
|---|---|---|---|---|---|
| 1面 | 平出武志（長崎県） | 03"65 | 1面 | 平出武志（長崎県） | 03"16 |
| 2面 | 平出武志（長崎県） | 05"29 | 2面 | 物江俊一（福島県） | 04"75 |
| 3面 | 平出武志（長崎県） | 11"96 | 3面 | 平出武志（長崎県） | 11"06 |
| 4面 | 平出武志（長崎県） | 07"48 | 4面 | 物江俊一（福島県） | 09"11 |
| 5面 | 平出武志（長崎県） | 05"36 | 5面 | 物江俊一（福島県） | 04"53 |
| 6面 | 平出武志（長崎県） | 06"38 | 6面 | 磯貝直紀（京都府） | 07"06 |
| 7面 | Ｓｈｉｎ（??県） | 06"44 | 7面 | 物江俊一（福島県） | 04"43 |
| 8面 | 平出武志（長崎県） | 06"50 | 8面 | ゴンザレス（愛知県） | 04"72 |
| 9面 | 平出武志（長崎県） | 10"96 | 9面 | 物江俊一（福島県） | 09"54 |
| 10面 | 平出武志（長崎県） | 09"29 | 10面 | 磯貝直紀（京都府） | 12"86 |

●VOL.89オリジナルグッズ・プレゼント当選者：「Tシャツ」鈴木由香（滋賀県）、大竹栄春（新潟県）。（敬称略）※たくさんの応募、ありがとう!!

★以下のルールでも記録を場集中!!●『I.Q FINAL』でI.Q FINALモードでのI.Qの高さを競う。設定などの制限はとくになし。申請ハガキには『I.Q FINAL』と明記して「I.Qの数値／スコア／パーフェクト数」を書こう。しめ切りは1月15日消印有効。記録の確認はメモリーカードで行う。●『リベログランデ』でチャレンジ9モードの9ゲーム合計点を競う。『リベログランデ』と明記して「合計点／それぞれのスコア」を書こう。しめ切りは1月15日消印有効。記録の確認はメモリーカードで行う。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法♪PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「氏名、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。作品に込めた気持ちを披露するコーナーなので、できれば量産できるタイプ（原画をカラーコピーしただけの作品など）ではない作品で挑戦してほしい。採用者には、粗品をプレゼントするぞ。

## 特別発表 正式募集外の記録も発表!!

■『XI』エンドレスにて999,999点達成までのタイムを競う／ミック（福岡県）13'11''80（Lv.23、MCS:10,038点、MC:316チェイン）

■『XI』タイムリミテッドで1の目を消した数を競う／岡田大亮（東京都）114個（スコア:140点）

■『XI』タイムリミテッドで3の目でのチェイン数を競う／岡田大亮（東京都）92チェイン（スコア:98,772点、MCS:2,700点）



▲九頭龍神丸さん（愛知県）が「天誅」鍛錬ステージで3秒を達成。なお、写真は記録確認のときのもので、「過去記録」にあるのが九頭龍神丸さんの記録となっているぞ。




◀『スターオーシャン セカンドストーリー』で、ラスボス前の最終セーブポイントでセーブした時間を競う。ポッキーバナナさん（神奈川県）が5時間4分を記録。

■『スターオーシャン セカンドストーリー』ラスボス前の最終セーブポイントで、パーティ内の合計レベルの低さを競う／山本聖（兵庫県）Lv.79（クロードLv.78、レナLv.1）

■『FFT』ラムザをLv.99にするまでのタイムを競う／ブリーフ隊長（千葉県）45分09秒

■『GT』クイックアーケードモードのトライアルマウンテンのトータルタイムを競う／星野英樹（埼玉県）2'14''618

## オリジナルグッズ披露宴

### 『女神異聞録ペルソナ』のマウスパッド
### 作者：山師（東京都）



今回紹介するのは、『ペルソナ』のマキをデザインしたマウスパッドだ。まず最初に素材を適度なサイズにカットして、それに直接絵を描いたとのこと。楽しみながら作った様子が手に取るように伝わる、心のこもった作品に仕上がっている。

### 作品を披露したい人は左の欄外を見てね

#### 希望者にプレゼント

このマウスパッドを抽選で1名の読者にプレゼントするぞ。希望者はハガキに「郵便番号・住所・氏名」と「マウスパッド希望」という1文を明記して、下の係まで送ってね。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶1月13日消印有効まで

#### 「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式募集種目の入賞者（ブロック当選者含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券は、グッズ応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選させてもらえるというアイテムなのだ。

## 正式募集種目の紹介　初心者も歓迎！ 奮って参加してみよう

### 記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

### 申請時の注意点

同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

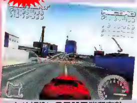
### 申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

### エントリーのルール

1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。記録優秀者（主に入賞者）には、不正や間違いがないかの確認のため"編集部から連絡の上で"申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらう（確認後に返却するぞ）。

### 募集中 R4 RIDGE RACER TYPE4



しめ切り▶2月20日消印有効

**ルール①** 「タイムアタック」で「HelterSkelter」のトータルタイムを競う。PRESETカーおよび、グランプリで獲得できるどの車を使ってもOK。エクストラで入手できる車は禁止。

**申請記録** 『R4（ルール①）』と明記して「トータルタイム／ラップタイム／使用車名／使用したコントローラ」をハガキに書こう。
●記録確認はメモリーカード使用

**この種目では全参加者の記録と順位を発表！**

### 募集中 クラッシュ・バンディクー3

**ルール** タイムアタックモードで3面「ぱんりのちょうとっきゅう」、9面「ピラミッドけんせつちゅう」、22面「クラッシュとりしまりちゅう」のベストタイム合計を競う。

**申請記録** 『クラッシュ3』と明記し「3つの面の合計タイム（自分で計算しよう）／3面タイム／9面タイム／22面タイム」をハガキに書こう。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶2月20日消印有効

### 募集中 R・TYPEΔ

**ルール** 「START GAME」でハイスコアの高さを競う。難易度、コンティニューの使用、選択自機はいずれも制限なし（隠し機体も使用可）。ただし、それ以外の裏技は一切禁止。

**申請記録** 『R・TYPEΔ』と明記して「スコア／選択した自機／選択した難易度／ステージ別のスコア」をハガキに書こう。
●記録確認はビデオテープ使用

しめ切り▶1月20日消印有効

### DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

**男子小学生** 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

**男性30歳上** 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

**女子小学生** 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

**女子中高生** 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

**女性一般** 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

### 挑戦の受け付けは…（掲載予定：1月20日消印有効まで▶Vol.100で発表）

〒101-8305 （株）メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシアム」係まで

**報酬** 参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップに記念品を贈るぞ）。

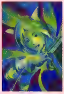
# 4色奴隷 Colorのどれい

大きさはハガキサイズのみ、受け付けてます。大きいのはダメなので〜す。



▲東京都　とるとるさん：クルクルして、最後には目が回っちゃいそうです。

▼大阪府　じまさん：しっかりしてそうで全然ですよね。ソコがカワイイわけですが





▲東京都　水都花鈴さん：かなりふるってますよ。今回も。みんないい味だしてます。なんかムダに戦闘の難易度切り替えもありますし（笑）、

▼神奈川県　龍百蓮さん：グワッと来る迫力が気持ちいいです。彼は正統派ＲＰＧ主人公として、潔いですし。　です。






▲福井県　はせがわ卓仁さん：たくさんの人を辛い目にあわせている。彼の表情から憂いは消えないのでしょう。




◀福井県　有栖川恭さん：どんな展開になるのかドキドキしてる人も多いハズ？　ＳＬＧ部分が複雑らしいです。どうなるんでしょ？



◀北海道　香月りんさん：狙ってます。かなりいっちゃってますからね、彼女。左下の犬（ハニーくん）の怯えっぷりがカワイイです。




◀千葉県　Ｓ・風雅さん：キャラ、イロイロと似すぎですよね、やっぱり。




◀広島県　水月ユーリさん：姉さん。線が細いのにムチャなコトばかりしますから。



◀静岡県　えんぜるぼーいさん：脳味噌震えます。



◀福島県　天宮みやびさん：この帽子は正装？



◀長崎県　幹男さん：ヒヨコ頭。鳥頭？



▶徳島県　松田晃季さん：彼女、寒そうですから。




▶東京都　とるとるさん：ラブでもラブでなくても。



▶神奈川県　はっぷるさん：天使なんでしょうか？



▶東京都　パー子さん：クリスマスにプレゼント。こんな妖精さん（彼女は人形ですが）が来てくれたら、子どもも大人も夢みちゃうでしょうねぇ。この時期は満たしてくれそうなモノを信じてみたくなる季節ですし。



▶京都府　十々夜さん：あの中の主人公級だと勘違いして彼のシナリオを最初にプレイしちゃうと厳しいですよね。突き放されてますから。思いっきり。エミリアとかアセルスだとバッチリなんですが……。



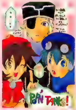
◀千葉県　明石知子さん：続編、アメリカ版の移植＋ということで、たくさんパワーアップすると良いんですが、



◀福井県　天竜雨傘さん：この2人のカップリングは多いです。アシュトンの情けない姿に人気集中？




◀宮城県　鈴音りんさん：雰囲気はバッチリ受け継いでいる「エリー」。でもイベントを見るのは「マリー」より難しいです。



◀静岡県　彪虎さん：キャラカワイイですよね。ゲーム自体もシンプルで誰でも楽しめるタイプみたいですし。



◀熊本県　尚斗さん：仲良し2人のクリスマス……ってもう一人いました。メルはもっと小さければもっとカワイイのに。

▼長野県　叶生さん：なんというか、みんなどこか抜けてるのがいいですよね。欠けてる部分を補いながら冒険を続ける。それがパーティってもんですし。






▲山形県　日野晴火さん：カワイイんですが、髪の毛の量多いですよね、彼女、あのクルクルであの長さですから。伸ばしたら……。

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載される



◀宮城県　フォレストさん：若き先生、大いにハッスル！　なんていう軽い展開はなさそうですよね。学園はいい舞台だと思うんですが。




▲北海道　長月あり乃さん：仲良しですからねぇ。２人。恋は大変です。



◀福島県　ユズコさん：トラブルメーカーですから。ワガママですし。いわゆる悪友？

▼大阪府　秋月枯都さん：マルー、いい夢みてます。





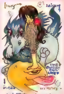
▲栃木県　アブサンさん：次回作にも大期待です。コブン……。




◀栃木県　庵屋さん：彼、原作だとただの戦闘マシーンですからね。




◀長野県　湖山たみさん：オリジナル要素がないとダメですよね。



▲大阪府　キノピコンさん：また彼女は年をとらないんでしょうか？




▲大分県　英桃さん：彼女の容姿の幼さはきっと、力のせいなんでしょうねぇ。不自然な実験が不自然な成長に拍車をかけてしまったのでしょう。厳しいです。もしかしたら登場人物中、最も厳しい過去かもしれません。今は笑っていますが。




▲岡山県　樹宮匡平さん：さりげなく鶏になってる……髪の毛がいい感じです。

▼群馬県　月の柩さん：次回作はもっと人間対人間の戦いが見たい気がします。






▲山形県　日野晴火さん：親父さん、強いんでしょうねぇ。頼りになります。死ななそうです。



◀栃木県　どうたぬきさん：出てきますから。



◀愛媛県　SEAさん：やりましょう！　みんなで。それが運命なのです！



▶茨城県　小見幸子さん：彼女の貧弱さが魅力。



▶神奈川県　天城らみあさん：でも武器ですから。さらに歌も武器。



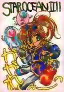
◀東京都　BLACKさん：泣く人続出中です。編集部でも妙に話題になってます。



◀神奈川県　仲十泉さん：ミニスカですよね。どうしたって。さりげなくHです。




◀大阪府　高島ひろいさん：ケダモノ系な２人。共通点はフェイが好き。一途です。



◀北海道　こすずめきのさん：部下がたくさんいますから。ピコピコハンマーですし。

## 移植化計画出張版

移植希望のハガキは、ここで紹介中です。移植希望ソフトはこのコーナーあてでハガキをください！

▶神奈川県　朝影礼都さん：マノア使いたいです[illegible]SS『月下の夜想曲』だと大人のマリアは使えるんですが。



▶東京都　緋海ユキさん：独特のトーンがいい感じです。




▶新潟県　女華トシコさん：Hシーン全カットだと……かなり……。






▲大阪府　ねこばかゆーのさん：剣、やっぱり変ですよね(笑)。



▲東京都　野々海ちなさん：決めるときは決めます。

▼北海道　蜜柑鳩苺さん：落ちゲーコンテスト参加作品は続々と増刊Dに収録中です。本当にいけてる作品多数なので、一度は触ってみてください。






▲兵庫県　山田豪さん：健気な妻のために戦わないと。人間のエゴが全てを壊していく悲しい物語を少しでもなんとかするために。

とポイントが加算：ルールは167ページのＰＳの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号168ページ参照。④：封書もＯＫ：イロイロなコーナーあてのハガキを１通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もＯＫです。〒101-8305 ㈱メディアワークス「４Ｃど」係

# あなたの街にゲーマーズがやってくる！ GAMERS TOUR'98-'99

# ゲーマーズ＊ツアー

**ツアー期間●1998年12月19日より1999年1月17日**（最終日：東京・池袋サンシャイン・文化会館Bホール）

全国のゲーマーズファンの皆様へ朗報！　な、な、なんと！ゲーム関連商品専門店で有名な、あの「ゲーマーズ」が全国ツアーを繰り広げるぞ！98年12月19日にゲーマーズ第一号店の「ゲーマーズ池袋店」を皮切りに、下記のお店でゲーマーズショップを再現。ツアー限定商品も多数用意しているよ！あなたの街にもゲーマーズがやってくる！

GAMERS TOUR'98-'99

## ✿ツアー限定トレーディングカード✿

ゲーマーズツアーとデジキャラフェスティバルでしか買えないプレミアムパックだ！

**1パック9枚入**
**本体価格：各476円（税込：各500円）**



F&C プレミアムパック / ファーストKiss☆物語 プレミアムパック A・Set / ファーストKiss☆物語 プレミアムパック B Set / リビドー コレクション プレミアムパック / SNK ボーイズ コレクション プレミアムパック / SNK ガールズ コレクション プレミアムパック / ギルティギア プレミアムパック / マクロス プレミアムパック



## 全国ツアー日程

12月19日〜1月17日

出店は各所一日のみの特別出店！
限定グッズは確実にゲットしよう！！

### '98 EAST AREA

12月25日　喜久屋書店漫画館福島店
福島県福島市栄町１０－１１
コルニエツタヤ５Ｆ・６Ｆ
TEL／024-528-2556

12月26日　高山書店　ミスターコミック
宮城県仙台市青葉区中央２－１０－１
勝山ビル１Ｆ
TEL／022-264-9713

12月27日　さわや書店 COMIC MOMO
岩手県盛岡市大通り２－２－１４
TEL／0196-23-4422

12月28日　フェリア
新潟県新潟市坂井東2-12-18
TEL／025-260-8001

12月29日　エブリディ　太田店
群馬県太田市新井町５３２－７
TEL／0276-48-7089

12月29日　コミックマーケット55（企業ブース）

12月30日　Future Bee 高崎
群馬県高崎市砂賀町３２－８
TEL／027-330-3523

12月30日　コミックマーケット55（企業ブース）

### '99 WEST AREA

1月 1日　ゲーマーズ京都店
京都市中京区河原町通四条下ル下
大阪町354番地
ナムコワンダータワー6Ｆ
TEL／075-255-1770

1月 2日　ゲーマーズ新宿店
新宿区新宿3-23-14　SHAビル
ゲームセンターMORE5F
TEL／03-3985-3232

1月 3日　イケヤ文楽館　高林店
静岡県浜松市高林４－８－７
TEL／053-475-5600

1月 4日　ウイル　U.S.E
愛知県名古屋市中区大須
TEL／052-252-0454

1月 5日　M・SEED
岐阜県岐阜市神田町６－５
徹明町ビル
TEL／058-262-3507

1月 6日　ＢＯＯＫ　ＢＯＸ　本店
滋賀県八日市市春日町３－１
TEL／0748-22-1158

1月 6日　ＢＯＯＫ　ＢＯＸ　アピア店
滋賀県八日市市浜野町３－１　アピア3Ｆ
TEL／0748-24-5732

1月 7日　漫画倶楽部センター街店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-6-21
TEL／078-392-1002

1月 8日　中央書店ｻﾝﾓｰﾙ　ｺﾐｺﾐｽﾀｼﾞｵ
広島県広島市中区紙屋町
２－２－１８　サンモール４Ｆ
TEL／082-245-6018

1月 9日　新下関ﾌﾞｯｸｾﾝﾀｰ　鳳鳴館本店
山口県下関市秋根北町８－７
TEL／0832-56-5060

1月10日　福家書店　福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルＢ２Ｆ
TEL／092-721-8267

1月11日　遊ing　長崎店
長崎県長崎市築町５－１４
TEL／0958-25-6680

1月12日　福家書店北九州店
福岡県北九州市小倉北区魚町
銀天街１－１－１４
093-531-4501

1月14日　明屋書店大街道店５Ｆ　あにぱる
愛媛県松山市大街道2-4-12
TEL／089-941-4242

1月15日　南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１丁目
ポッポ街商店街２Ｆ
TEL／0886-26-6368

1月16日　ゲーマーズ全店舗

1月17日　池袋サンシャイン【最終日】
文化会館Ｂホール

### 新春デジキャラフェスティバル inサンシャイン

開始時刻：10：00〜16：00
当日券：500円
※前売券はありませんが、ゲーマーズツアー及びゲーマーズ各店舗にて2000円以上お買い上げの方にもれなく御招待券をプレゼント！

**お問い合わせ**
新春デジキャラフェスティバル事務局
TEL／03-5372-6210
（AM10：00〜PM5：00　月〜金）

営業時間は各ツア 一先店舗の営業時間となりますのでご了承下さい。




ゲーム関連商品専門店 GAMERS

待ってるね—



# 電撃PlayQuestion プレイクエスチョン

1998 HOW TO WIN

いよいよ98年ともお別れ。冬休みのうちに、解きそこねたゲームをすべて片づけてしまいたい！ プレイクエスチョンは、そんなアナタの強～い味方。充実の攻略をじっくり読んで、新年を気持ちよく迎えましょう！



## サイレントメビウス ～幻影の堕天使～

迫りくるルシファーホークの牙を叩き折る、充実のバトル攻略!! この徹底マニュアルを血肉とし、闇に閉ざされた東京に光を取り戻せ!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

原作もののゲームと聞くと、とかくおざなりな作りが想像されますが、この『サイレント～』は大違い。歯ごたえ十分の本格RPGに仕上がっていたのです。そういえば、このマンガ大好きだったっけ…なんてことを思い出しながら、楽しく遊ばせてもらいました。好きな作品とのこんな再会が、ちょっと不思議な気分の──→（親父）

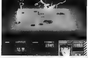
| 発売中 RPG | ▶¥6,800 ▶バンダイビジュアル |
|---|---|
| | ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応) |

# ルシファーホークとの戦いを勝利へと導く徹底マニュアル

近未来の東京を舞台に、ルシファーホークと呼ばれる異形の怪物と戦うこのゲーム。リアルタイムの戦闘シーンでは、気を抜くとすぐゲームオーバーになってしまうだろう。そこで今回は、戦闘で失敗しないためのテクニックをお届けするぞ。戦闘をAIにまかせていたら気づかない、キャラごとの役割分担やスキルゲージの活用法などを大攻略!!

### POINT1◉役割を分担せよ

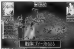
このゲームに登場するキャラは、それぞれが得意な攻撃方法を持っている。まずキディは、FSも防御力も高いので接近戦に向いている。逆に那魅は、FSと防御力が低いので接近戦には適さない。しかしメカ類に有効な護符やルシファーホークを退ける法術など、パーティを影からサポートするのに向いている。そして香津美は、接近戦では強力な武器攻撃を持ち、遠距離では魔法もこなしてオールマイティに戦えるので、まさに主戦力といえるだろう。これらの特徴を把握して、状況に応じて臨機応変に行動するのが、勝利への近道なのだ。



◀メインキャラのうち、香津美をのぞく2人は、間合いを考えながら戦う必要がある。

### POINT2◉「スキルゲージ」の上手な活用法

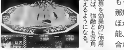
スキルゲージは、時間の経過とともにたまっていき、その量に応じて強力なスキル技を使うことができる。また、物理防御中はゲージの増加率が2倍になるので、ゲージをためつつ敵の攻撃を防御し、直後にスキル技で反撃、という戦法も有効だぞ。



◀ゲージを消費するだけあって、特殊攻撃はどれも強力だ

### POINT3◉「結界」を使いこなそう

戦闘中に結界を張ると、敵を一定時間行動不能にできる。ただし発動前に攻撃されると無効になってしまうぞ。また、結界の発動中はもらえる経験値が増えるというメリットがあり、各キャラごとに性能も異なっている。たとえばキディは、効果の対象が1体のみと少ないが、ボス以外には必ず効く。香津美は継続時間がもっとも長く、那魅は発動中にほかの行動が可能、といった具合だ。



◀結界を効果的に使用すれば、強敵とも互角に戦えるようになる。

## 頼もしい味方! サポートキャラ

### レビア・マーベリック



敵の妨害や味方のサポートなど、多様なスキルを持つレビア。なかでもオススメなのは「アクセラレート」と「シュトースヴィント」だ。特に「アクセラ～」は、香津美やキディに使うと長期戦でも効果的なのだ。

**サポートスキル一覧**

| | |
|---|---|
| ナビゲート | 味方1人の飛び道具の命中率がUPする |
| アクセラレート | 味方1人の攻撃力がUP。FSも少し回復 |
| ジャミング | メカ系の敵を混乱させる |
| エスケープ | スキルゲージを3消費し戦闘から脱出 |
| シュトースヴィント | スキルゲージを3消費し敵全体にダメージ |

### 彩弧由貴



「トリートメント」が心強いのでそればかりに頼りがちだが、ほかの能力も使い方しだいで強大な戦力になる。特にボス戦などの長期戦でその真価を発揮するので、パーティの弱点をカバーするように使っていこう。

**サポートスキル一覧**

| | |
|---|---|
| サイコアシスト | 味方1人の飛び道具の命中率がUPする |
| サイコシールド | 味方1人の精神防御力がUPする |
| サイコブースト | 味方1人の精神力と攻撃力を高める |
| トリートメント | 全員のFSを使用ゲージに比例して回復 |

## メインキャラおすすめ武装ガイド

このゲームには多種多様な武器が登場するが、重要なのは、「1つの武器を使い込むこと」だ。「武器が経験値を獲得して強化される」というシステムがあるため、途中で武器を変えると、それまでに稼いだ経験値がムダになってしまうのだ。少し強力な武器が新しく手に入ったからといって目移りせず、これと決めた武器をとことん使い込んでいこう。

### 香津美 リキュール

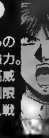


グロスポリナーが強力だが、間接攻撃でゲージを使用するので、ハンドブラスターとの併用も有効だぞ。

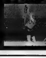


◀どの距離でも戦える便利なキャラ。

### キディ・フェニル



素手を鍛えるのが、実は一番強力。グラビトンも高威力だが、弾数制限があるのでボス戦に温存しよう。



◀接近戦のエキスパートだ。

### 闇雲 那魅



那魅はFSと防御力が低いので、直接攻撃せず、護符を使ったサポートや間接攻撃をメインにしていこう。



◀パーティを影からサポート。



### ポイントQ&A

Q　ラム・チェンというキャラがパーティに加わったのですが、このキャラの得意な攻撃方法はなんですか？

A　ラム・チェンは香津美に近いキャラで、距離にかかわらずオールラウンドに戦えます。近距離では「ジェッソ」と呼ばれる武器で強力な攻撃を繰り出せますし、遠距離では風水を使用した技で間接攻撃を行います。A.M.Pにとって、強力な助っ人と言えるでしょう。

# スーパーロボット大戦F

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

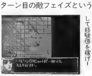
ゲーム後半戦、１つのターニングポイントとなる「大将軍ガルーダの悲劇」。ここまでのシナリオイベントを、一挙に公開するぞ!!

いよいよＰＳ版の発売となった「スーパーロボット大戦Ｆ」なワケですが、基本的にＳＳ版と同じです。ＳＳでプレイ済みならかなり楽に進められるんではないでしょうか。でもまぁ、来年３月発売予定の「完結編」までは、まだまだ間があります。骨までしゃぶり尽くすつもりでゆっくり進めましょう。　　（ぶ）

| 発売中 S・RPG | ▶¥6,800　▶バンプレスト |
|---|---|
| | ▶MC(3ブロック)、DS(AC非対応) |

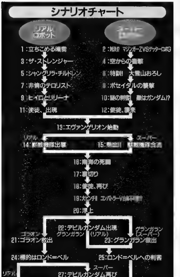
## 2ルート39本分のシナリオイベントを完全網羅!!

戦闘マップで起こる増援などのイベントデータを、シナリオごとにまとめて紹介。データは、数字がターン数を表し、その後のアルファベットはＰが味方フェイズ、Ｅが敵フェイズを表している。つまり、「３Ｅ」と書かれているのは、３ターン目の敵フェイズという意味。なお、出現位置は、上側を北とした大まかな方位だ。ちょっとしたワンポイントも紹介していくので、参考にしよう。



◀増援はできるだけ出して経験値を稼げ！

### シナリオチャート




### 1 立ちこめる暗雲

**●まずは主人公のレベル上げ!**

３Ｐ：ルナツー上にガンダムMkⅡ（エマ）、ガンキャノン（キース）登場。５Ｅ：マップ東南に敵の増援。６Ｐ：マップ北東にゲッター１（リョウ）登場。６Ｅ：ムサイが生き残っていればムサイ撤退。★敵増援のシーマは主人公で倒し、レベルを上げておこう。

### 2 対決!? マジンガーZ VS ゲッターロボG

**●グールを逃さないように!**

３Ｐ：早乙女研究所の北西にゲッター１（リョウ）登場。５Ｐ以降、マップ上にゲッタードラゴンがいなくなるとグール（ブロッケン）撤退。★グールは、ゲッタードラゴンを倒す前にゲシュペンシュトとマジンガーZの波状攻撃で潰そう。

### 3 ザ・ストレンジャー

**●エルガイム登場!**

３Ｐ：マップ北東にロンド＝ベル登場。８Ｅ：ネイ、アントン、ヘッケラーが生き残っていると、ネイは撤退。★ネイのオージェは、今の戦力では撤退を待ったほうが無難。どうしても倒したい場合、ゲッタービームが主力となるが、リョウが「必中」を覚えていないとキツイ。

### 4 空からの衝撃

**●テキサスマック参上!**

１Ｐ：テキサスマック登場。２Ｐ：マップ中央に獣戦機隊出現。グールのＨＰが50％以下になるとグール撤退。★始まってすぐに仲間になるテキサスマックは、見た目と違ってかなり使える。今から鍛えておけば、後半のオーラバトラー戦で大活躍してくれるハズだ。

### 5 シャングリラ・チルドレン

**●なんでネモなんだよ、ジュドー!**

３Ｐ：マップ南西にロンド＝ベル登場。ギャブレーかチャイが倒されるとマップ北東にウイングガンダム（ヒイロ）出現。ウイング出現から５ターン後、またはウイングのＨＰが50％以下になると、ウイング撤退。★ロンド＝ベル登場までは、素直に逃げ回ること！

### 6 特訓!! 大雪山おろし

**●早くもシャイニングガンダムが仲間に!**

シナリオ冒頭、主人公の性格が「まじめでやさしい熱血漢」だと、男性ならゲシュペンストキック、女性ならゲシュペンストパンチを習得。イベントはとくになし。

### 7 非情のテロリスト

**●俺の邪魔をするな(BYヒイロ←お前が一番邪魔だ!)**

ウイングガンダムのＨＰが50％以下になると撤退する。★ウイングは敵にも襲いかかる。経験値がもったいないのでさっさと倒してしまおう。

### 8 ポセイダルの襲撃

**●スーパー系でのエルガイムはここから参戦**

２Ｐ：マップ南西にトロイホース（ヘンケン）、ジェガン（ルー）、Ｇデフェンサー（カツ）登場。★カツは弱いので育てないと使えないぞ。

### 9 ヒイロとリリーナ

**●リアル編でもようやくマジンガーZ登場**

４Ｐ：マップ東南にマジンガーZ（甲児）、アフロダイＡ（さやか）、ボスボロット（ボス）登場。★ここで甲児のレベルを１つ上げておくと、次が楽になる。

### 10 謎の刺客! 敵はガンダム!?

**●ポセイダル相手に経験値を稼ごう**

２Ｐ：マップ東南にロンド＝ベル登場。ギャブレーかレッシィが倒された直後、ポセイダル軍撤退。ポセイダル軍が撤退すると、マップ南東にガンダムヘビーアームズ（トロワ）出現。★ポセイダル軍は、ザコユニットをあらかた倒してから撤退させよう。

### 11 使徒、出現

**●使徒、出現……するだけ**

ギャブレーかレッシィが倒されると、ポセイダル軍撤退、その直後マップ中央に使徒サキエル出現。サキエルと戦闘に入ると、特殊メッセージ。その時点でマップ終了。★使徒は絶対倒せないので無視。撤退前のポセイダル軍をできるだけ潰して経験値を稼ごう。

### 12 使徒、襲来

**●基本的にはシナリオ11と同じだぞ!**

７Ｅ：マップ南西に敵増援（７Ｐ以内に敵を全滅させた場合、その直後に出現）。８Ｅ：ネイとギャブレーが生き残っていればネイ、アントン、ヘッケラー撤退。敵増援全滅後、マップ中央に使徒出現。使徒と戦闘に入ると特殊メッセージ、その時点でマップ終了。

### 13 エヴァンゲリオン始動

**●ついにエヴァ登場……そして暴走!**

初号機が倒されると暴走イベント、自動戦闘のあと、使徒と初号機撤退。両機撤退後、マップ左上にロンド＝ベル出現。同時に、ポセイダル軍出現。ギャブレーを倒すか、敵数が５以下になるとポセイダル軍撤退。★初号機が倒されないと、次のイベントが発生しないぞ。

### 14 獣戦機隊出撃

**●獣戦機隊登場!　しかし合体できず!**

３Ｐ：マップ西端にマジンガーZ（甲児）、アフロダイＡ（さやか）、ボスボロット（ボス）登場。５Ｅ：マップ中央に敵増援。敵増援後、マップ北東にシャイニングガンダム（ドモン）登場。★ＮＰＣのドモンは放っておいてＯＫだが、グールだけは自分の手で倒そう。


※増援に関しては、敵（及び、こちらにも攻撃してくるＮＰＣ）の場合は「出現」、味方（及び、こちらには攻撃してこない中立）の場合は「登場」で統一しています。
※★マーク以降の解説は、そのシナリオのワンポイント攻略です。



**ポイントQ&A**

Ｑ：前回のハイロットデータに足りないキャラがいます。覚える精神コマンドとそのレベルだけでも教えてください。
Ａ：以下のとおりとなります。【リアル系パートナー】熱血１、ひらめき16、信頼20、激励27、気合38。【スーパー系パートナー】熱血７、必中11、ひらめき16、気合21、信頼25。【マサキ】加速１、ひらめき１、熱血７、気合14、幸運19。【ギリアム】根性１、ひらめき２、熱血４、集中15、友情21、魂30。

## 15 熱血!! 獣戦機隊合流

**●スーパー系なら獣戦機隊を育てたい!**

3P：マップ西端にマジンガーZ(甲児)、アフロダイA（さやか)、ボスボロット（ボス）出現。5E：マップ南に敵増援。7P：マップ北にロンド=ベル登場。★獣戦機隊をここで少しレベルアップさせておきたい。

## 16 南海の死闘

**●アスカ、来日!　ガギエルを倒せるか!?**

8E：ガギエル撤退。ガギエルが撤退（または倒された）直後、ポセイダル軍出現。続いてマップ西端にトールギス（ゼクス)、エアリーズ（ノイン）登場。★ゼクスとノインは仲間にならない。経験値を与えるな！

## 17 裏切り

**●レッシィの説得は絶対に忘れるな!**

8P：ゼブとゲティがいればゲスト軍撤退。その直後ポセイダル軍出現。ダバでレッシィを説得すると仲間に。★レッシィは説得しないでも仲間になるが、マップ中で説得すると乗っているユニットが改造済みになる。

## 18 使徒、再び

**●エヴァシリーズ、ようやく仲間に**

ネイが倒されるとポセイダル軍撤退。その後、使徒出現。続いて初号機(シンジ)、弐号機(アスカ)登場。9P：使徒撤退(それ以前に、HP60%以下でも撤退)。★使徒はネイが倒されていなくても4Pで出現するので注意。

## 19 大ピンチ!! コンバトラーV合体不可能!?

**●タイトルどおりの大ピンチ!　どうする?**

3P：マップ西にロンド=ベル登場。★序盤はコンバトラーチームの3人だけで、合体することができない。メインの豹馬がいないので、レベルを上げようなんて考えず、ロンド=ベルの登場まで逃げ回ろう。

## 20 浮上

**●いよいよ本命(!?)ダンバイン登場!**

2E：マップ南西に敵増援。3P：マップ北西にロンド=ベル出現。5E：マップ北にデスサイズ（デュオ）出現。6E：ビショットが生きていればマップ北西に敵増援。★6Eの増援にいるトッドは、ショウで説得可能。

## 21 ゴラオン救出

**●ついにオーラシップが仲間になるぞ!**

2P：マップ北西にロンド=ベル登場。10E：マップ東に敵増援。11P以降：毎ターン撤退するかを選択可。アムロ、ダバ、アスカ、シンジ、レイ、ジュドー、甲児、ショウ、リョウの誰かがレベル20以上だとゼブ撤退。

## 22 デビルガンダム出現

**●リアル系でデビルガンダム初登場!**

ウィル・ウィプスのHPが70%以下になるとドレイク軍撤退。同時にDC軍出現。さらに、マップ西にデビルガンダム出現、南西にシャイニングガンダム登場。デビルガンダムは、HP80%以下になると撤退。

## 23 グランガラン救出

**●敵オーラバトラーのオーラバリアに注意!**

ウィル・ウィプスのHPが70%以下になるとドレイク軍撤退。同時にDC軍出現。さらに、マップ西にデビルガンダム出現。デビルガンダムのHPが70%以下になるとデビルガンダムは撤退。

## 24 標的はロンド=ベル

**●さまざまな敵勢力との大混戦!!**

3P：マップ南東にロンド=ベル登場、同時にシャピロ軍撤退。続いて、マップ中央に使徒出現。4P：マップ北西にポセイダル軍出現。6E：マップ東にウイング（ヒイロ）とデスサイズ（デュオ）出現。7P：マップ北にZガンダム（カミーユ）登場。

## 25 ロンド=ベルへの刺客

**●とにかく敵の数が多いので注意!**

3P：マップ東にロンド=ベル登場、同時にシャピロ軍撤退。続いてマップ北東に使徒出現。4E：マップ北にポセイダル軍出現。6E：マップ西にウイング（ヒイロ）とデスサイズ（デュオ）出現。7P：マップ北にZガンダム（カミーユ）登場。

## 26 ゴラオンの危機

**●11ターン以降はいつでも撤退可能!**

5P：マップ北東にロンド=ベル登場。7E：ロンド=ベル登場位置すぐ横に敵増援。8E：アムロ、ダバ、シンジ、レイ、アスカ、ジュドー、甲児、ショウ、リョウの誰かがレベル22以上だとゼブ撤退。11P以降：毎ターン撤退するかどうかを選択できる。

## 27 デビルガンダム再び

**●NPCのティターンズはかなり強いぞ!**

4P：マップ西にロンド=ベル登場。ウィル・ウィプスのHPが70%以下になるとドレイク軍撤退。同時にDC軍出現。さらに、マップ南にデビルガンダム出現。デビルガンダムは、HP80%以下になると撤退。★NPCのティターンズに、経験値を奪われすぎないように！

## 28 驚異のデビルガンダム

**●内容はほとんどシナリオ27と同じだ!**

4P：マップ南にロンド=ベル登場。ウィル・ウィプスのHPが70%以下になるとドレイク軍撤退。同時にDC軍出現。さらに、マップ北にデビルガンダム出現。そのすぐ側にシャイニングガンダム登場。デビルガンダムはHP80%以下になると撤退。

## 29 敵包囲網を突破せよ

**●欲をかかないで適度に稼げ!**

5E：マップ中央に敵増援。★勝利条件は、戦艦がマップ東端の脱出ポイントにたどり着くだけ。戦艦はいつでも逃げられる位置に移動させておき、しばらく粘って経験値を稼ぐといい。ただし、ここで出現する敵は強力なので、全滅させようとは考えないこと！

## 30 狙われた光子力研究所

**●ゴーショーグンが仲間になるぞ!**

3P：マップ西にゴーショーグン(真吾)登場。5P：マップ北東にロンド=ベル登場。5E：マップ北にウイング（ヒイロ)、デスサイズ（デュオ）出現。★光子力研究所の上で戦えば楽勝。デュオとヒイロは双方に襲いかかるので、出現した次のターンで倒そう。

## 31 ジェットスクランダー危機一髪

**●シナリオ30とほぼ同じだけど、難易度は上!**

2P：マップ東にゴーショーグン(真吾)登場。3E：マップ北にウイング（ヒイロ)、デスサイズ（デュオ）出現。4P：マップ北東にロンド=ベル登場。5E：マップ南に敵増援。ライグ=ゲイオス(セティ)はHP50%以下で撤退。★セティは倒そうと思わないほうが無難。

## 32 ネルフ襲撃

**●使徒の迎撃はスーパーロボットで!**

2P：マップ中央にロンド=ベル登場。2E：マップ北東にDC軍出現。4P：マップ中央に初号機(シンジ)とアムロ登場。★最初からいる使徒は、ゲッターやマジンガーで倒そう。EVAでは荷が重い。DC軍はモビルスーツがメインなので、いい経験値稼ぎになる。

## 33 ドクーガの野望

**●どいつの戦艦を倒そうか?**

3E：敵増援。ブンドル、カットナル、ケルナグールのいずれかが倒されると、敵撤退。★倒せる戦艦は1機。ブンドルはアポジモーター、カットナルはブースター、ケルナグールはハイブリッドアーマーを持っているので、欲しいアイテムを持った敵を倒そう。

## 34 ジャブロー侵入(前)

**●出撃ユニットの選択には注意しよう!**

4E以降：敵が10機以下になると敵増援。15P（または敵全滅後)：マップ中央にシェンロンガンダム（五飛）出現。オージェ1体のみになると撤退。★ここで出撃したユニットは、次のマップで気力が下がるので注意。

## 35 ジャブロー侵入(後)

**●オリジナルロボット、サイバスター登場!**

2P：味方初期位置近くにサイバスター（マサキ）登場。4E以降：敵が10機以下になると敵増援。14P：ゼブが生きていれば、ゼブ撤退。★ついに登場のサイバスター。しかしサイフラッシュが使えないので要注意！

## 36 目覚めよ超獣機神

**●スパロボ恒例!?　ミデア護衛ミッション!**

5P：マップ南にロンド=ベル登場。6E：マップ南西に敵増援。★NPCのミデアを守りながら戦う。生き残ったミデアにより補給内容が変化。具体的な内容は、欄外のQ&Aを参照。マップ開始時の選択で、「恋人いる」を選択していると、クリア後パートナーが補充パイロットとして仲間になる。

## 37 合体!!　超獣機神ダンクーガ

**●スーパー編の護衛ミッションはこちら!**

5P：マップ南にロンド=ベル登場。6E：マップ南西に敵増援。★マップが違うだけで内容はシナリオ36と同じ。クリア後の補給内容も同様。ただ、マップ開始時の選択で「恋人いる」を選択していると、パートナーの入隊とともに、ゲシュペンストMkⅡを入手することができる。スーパー系の特権だ。

## 38 ミーアの決意

**●コンバトラーV、待望の合体!!**

デモン（ミーア）を倒すとグレイドン（ガルーダ）出現。その後、イベントが発生しガルーダ撤退。同時にDC軍出現。3P：マップ中央にロンド=ベル登場。★次のマップで出撃できるのはコンバトラーチームだけなので、このマップ終了後、きっちり改造しておくこと！

## 39 大将軍ガルーダの悲劇

**●オレアナはファティマを持ってるぞ!**

2E：ビッグガルーダ出現。3P以降：コンバトラーチーム合体可能になる。3E以降：オレアナが生きていればコンバトラーのEN減少。ビッグガルーダのHPが50%以下になると、一度だけ「ド根性」を使用する。★オレアナとガルーダは戦いあうので、漁夫の利を狙え！



**ポイントQ&A**

Q：ミデアが生き残ったときの補給物資って何ですか？
A：左のミデアが生き残った場合、リ・ガズィ、メガブースター、資金50000。中央のミデアが生き残った場合、ジェガン、アポジモーター、資金30000。右のミデアが生き残った場合、高性能レーダー、ハイブリッドアーマー、サイコフレーム、資金20000。左のミデアだけは、何があっても死守しよう!!

# がんばれゴエモン
## ～来るなら恋! 綾繁一家の黒い影～

PS版では2作目となる本作品。カワイイけどシビアなアクションが連発するこのゲームをフローチャート付きで完全攻略だ!

PS I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最初に手に入るイベントアイテムのどんぐり。これをずっと持っているために、所持品スペースの1つがいつも埋まってて、夢の島に4回も足を運んでインパクトの部品を取りに行くハメに…。おみっちゃんに「どんぐりを取ってきて」と言われたことから始まる物語、彼女にどんぐりを渡すまで終わらないのです。（へこへこ）

| 発売中 ACT | ▶¥5,800 ▶コナミ |
|---|---|
| | ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応) |



## 多彩なコンビネーション攻撃とエンディングまでの道のりを解析!!

このゲームに登場する敵キャラは、ザコでも「硬い! 強い! しつこい!」の3拍子がそろった強敵ぞろい。これに対処するためには、おのれのテクニックを磨くしかない!! というわけで、各キャラクターの技と、ストーリーを進めるうえで役立つフローチャートを大公開!! さらに、最後の最後で大苦戦を強いられる綾繁城5Fのマップも紹介してみたぞ。今回の攻略を参考に、ぜひともエンディングを迎えてほしい。このゲームでのキモとなる攻撃方法は、コマンド技である秘技と、ボタンの組み合わせによるコンビネーション攻撃、そして弱→中→強とつなぐ連続攻撃の3つがある。通常の攻撃だけでは敵にあまりダメージを与えられないので、この3種類の攻撃をマスターすることが必須だ。また、あえて敵を無視して進むことも有効なので、臨機応変に対処していこう。



▲キャラごとに用意された多彩な攻撃をマスターすれば、難関突破への近道になること間違いなし!

### 旅立ちの前には「おにぎり」を購入

アクションステージに旅立つ前には、宿屋で体力を回復して、「おにぎり」を買っておこう。ただし、だんごは道中で拾えることが多いので、わざわざ買う必要はない。お金に余裕があるなら、よろず屋でお守りも買っておくといい。めし屋は利用価値が低いので無視してしまおう。




◀思わぬ大ダメージをくらうことがあるので、体力を全回復できる「おにぎり」を購入しておこう。

## キャラ別秘技&コンビネーション技表

秘技はどのキャラクターも使い方が似ているので、1人をマスターすればほかのキャラもすぐ使いこなせるようになるぞ。

### ごぞんじ! 正義の大怪盗



**ゴエモン GOEMON**

ゴエモンは非常に簡単なコンビネーション攻撃を持っているので、□ボタンを連打して武器のキセル攻撃をするだけでもそれなりに戦える。ただ、これだけでは大きなダメージを与えられないので、キック攻撃も含めたコンビネーションをマスターしたい。秘技は突進撃をメインに使っていこう。



▲突進撃には射程距離があるので、あまり遠くから使っても意味がない。至近距離から使えば確実に攻撃できる。

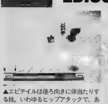
| 秘技 名称 | コマンド | コンビネーション コマンド |
|---|---|---|
| 突進撃 | ↓↘→+□ | △△△□□ |
| 旋斬脚 | ↓↙←+△ | △△△□△ |
| 天翔舞 | ↓↙←+□ | □△□□□ |
| 破天蹴 | ↓↘→+△ | □△△□△ |

### 常にマイペースのおとぼけ忍者



**エビス丸 EBISUMARU**

エビス丸の武器はフライパンで、他のキャラクターより多少リーチは長くなっている。ただしこのゲームの場合、それが有利というわけではないので注意してほしい。どのキャラクターも同じだが、コンビネーション攻撃を使わないことにはキツイのだ。なお、秘技のエビコプターは空中でしか出せない。



▲エビテイルは後ろ向きに体当たりする技。いわゆるヒップアタックで、ある程度、敵をホーミングする。

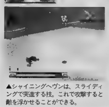
| 秘技 名称 | コマンド | コンビネーション コマンド |
|---|---|---|
| エビテイル | ↓↘→+□ | △□△□□ |
| エビフライ | ↓↙←+□ | □△□△□ |
| エビスピン | ↓↙←+△ | △△□△△ |
| エビコプター | ↓↘→+△ | ―― |

### 姉御肌の頼れる実力派くノ一



**ヤエちゃん YAE**

ヤエちゃんは刀が武器で、ゴエモンと大差ないキャラクター。□・□・△で簡単につながるコンビネーション攻撃を持っている。なお、ライトニングヘヴンはエビス丸のエビコプターと同様、空中でしか出せないうえ条件付き（Q&A参照）となっているが、使用頻度は低めなので気にしなくていい。



▲シャイニングヘヴンは、スライディングで突進する技。これで攻撃すると敵を浮かせることができる。

| 秘技 名称 | コマンド | コンビネーション コマンド |
|---|---|---|
| シャイニングヘヴン | ↓↘→+□ | □△△△△ |
| コスモイリュージョン | ↓↙←+△ | △△△△△ |
| ミラージュムーン | ↓↘→+△ | □△□△△ |
| ライトニングヘヴン | ↓↙←+□ | ―― |

### 機械の身体に硬派の心!! からくり忍者



**サスケ SASUKE**

サスケの武器は「くない」。4人のキャラクターの中ではもっともリーチが短いが、コンビネーション攻撃を含め、戦いの基本は接近戦となるので気にしなくてもいいだろう。ただし、空中の敵を攻撃するのは苦手なキャラといえる。そのためか、秘技のつむじかぜは空中でも出すことができる。



▲秘技は、どのキャラも気力が現在の体力の1/4以上、または現在の体力がMAX体力の1/4以下なら使用できる。

| 秘技 名称 | コマンド | コンビネーション コマンド |
|---|---|---|
| にほんちゃ | ↓↘→+□ | □□□△□ |
| つむじかぜ | ↓↙←+△ | △□□△△ |
| たけとんぼ | ↓↘→+△ | △□△□△ |
| ばんちゃ | ↓↙←+□ | □□△□□ |



ポイント Q&A

【コンビネーションについて】
エビス丸の秘技「エビフライ」は、表のコンビネーションのコマンドのほかにも□△△△□で出すことができる。ただし「エビコプター」をコンビネーションで出すことはできない。また、ヤエちゃんも同様に△△□□△というコマンドでも「シャイニングヘヴン」を出せるが、「ライトニングヘヴン」をコンビネーションで出すことはできないのだ。

# これで完璧! エンディングまでのフローチャートを一挙公開!!

ストーリーが進むときには、次の目的が示されるが、このゲームはどこに何があるか、そしてどこにつながっているかということが非常にわかりにくい。なにしろ町の中でさえ迷うほどなので、フローチャートを参考に進んでいこう。なかでも第1192私有地にある3つのエリアは、特定のキャラクターでなければ進めない（ヒントなし!!）ため、この攻略が役立つはずだ。そして最終エリアとなるあやしげ城に入る前には、おにぎりやお守りを購入して挑もう。

## 必見! 攻略フローチャート

以下に掲載するのが、スタートからエンディングまでを網羅したフローチャートだ。この中で、特に注意が必要なのが夢の島。ここではインパクトの部品（ネジとギア）を集めることになるが、その数なんと全12個。ゴエモンたちは1度にアイテムを3個しか持てないので、最短でもなんじゃ村と夢の島を4往復することになるのだ。

**はぐれ町**
- ゴエモンの家
- お茶屋

↓

**へっぽこ山**
- どんぐりゲット

↓

**はぐれ町**
- お茶屋

↓

**あちこち峠**
- インパクト戦

↓

**へっぽこ山**
- あやしげカードゲット

↓

**あちこち峠**

↓

POINT 1 **第1192私有地**
- くずれ炭坑（エビス丸）
- しおから海岸（やえちゃん）
- たちくらみサーカス（サスケ）

※どこからスタートしてもいい

↓

**へっぽこ山**
- あやしげなクスリゲット

↓

**あちこち峠**
- ゴエモンのぼろ家

↓

**なんじゃ村**
- 物知りじいさんの家

↓

**夢の島**
- ギヤとネジを合計12個集める

↓

**なんじゃ村**
- 物知りじいさんの家

↓

**へっぽこ山**
- 結婚招待状ゲット

↓

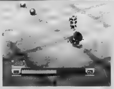
**なんじゃ村**
- あやしげ城への門

↓

POINT 2 **あやしげ城（1～5F）**
- 決戦

## CHECK 操作の異なる2タイプのステージに挑め!

各キャラクターには個性や特徴の違いがほとんどなく、コンビネーション攻撃が少し異なるぐらいで誰を選んでも同じ。ただ、誰を選ぶにしても、コンビネーション攻撃や秘技を使わなければ、ザコといえども倒すのは難しい。攻撃を弱→中→強とつなぐだけでも有効なので、連続技重視で戦うようにしよう。



▲武器（□ボタン）だけではなく、キック（△ボタン）も使って攻撃していこう。

### インパクトステージ

インパクト戦では、コンティニューすればするほどインパクトの体力が増えるので、何度かコンティニューすれば敵との体力差が少なくなり、互角に戦えるようになる。コツとしては、敵に接近してパンチとショットを連打。ショットゲージが赤くなったら、△ボタンで「んが砲」を撃とう。この繰り返しでOKだ。




▲インパクト戦（ラスボスも含めて）の攻略法は、どの敵にもほぼ通用するぞ。

## POINT1 キャラクター限定ステージ（第1192私有地）

### くずれ炭坑（エビス丸）

ここは炭坑の中ということで画面が暗く、どこへ進めばいいのか非常にわかりにくい。敵と戦っていると方向感覚もズレてくるので、なるべくなら敵と戦わず無視して進んでいこう。敵の多くはこちらを認識すると、攻撃を仕掛けてくる。そこで次の足場に渡る前にその手前で待ち、敵がこちらを見つけてから飛び移れば、勝手に足場から落ちてくれるぞ。



◀敵の多くは猪突猛進タイプ。ここで待てば勝手に落ちてくれる。

### しおから海岸（ヤエちゃん）

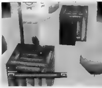
足場が狭いうえに、空中には飛んでる敵もいて相手をするには危険。ここは、敵の相手をしなくても十分渡っていけるので、さっさと前に進んでいけばいい。ただ、視点変更したり、ジャンプのタイミングをとっていると集中攻撃を受けるので、2匹以上の敵に狙われたらどちらか一方でも倒しておいたほうが無難。足場の広い場所に誘導して攻撃しよう。



◀空中の敵はしつこいが、ダメージ覚悟で進んでもいい。

### たちくらみサーカス（サスケ）

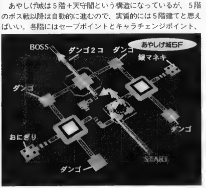
途中で分岐があり、道順がわかりにくいが、行き止まりだと思えても少し待てば足場が移動してきたりするので、ここはゆっくりとルートを確認しながら進んでいきたい。また、サスケのジャンプはクルッと1回転して滞空時間が少し長く感じるために距離感がつかみづらい。足場を飛び越えてしまうような感覚でも、それがちょうどいい飛距離になる。

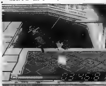


◀分岐する地点は、足場の色をチェックしながら進んでいこう。

## POINT2 決戦・あやしげ城! 難関ボスは時間との戦い

あやしげ城は5階+天守閣という構造になっているが、5階のボス戦以降は自動的に進むので、実質的には5階建てと思えばいい。各階にはセーブポイントとキャラチェンジポイント、そして秘技が使えるようになる巻物が置かれているものの、秘技は最初の技（すでに使えるはず）だけ持っていれば問題なし。ムリに探す必要はないので、さっさと5階に登っていこう。5階は、5分以内にボスの部屋にたどりついてボスを倒すというタイムトライアル的なステージなので、マップを参考に素早く進んでほしい。ボス戦では、ボスの背後に回り込むようにして秘技を確実に当てていけばOKだ。



◀ボスの部屋の前にいる武者には、秘技を当てて倒れているスキに部屋へ向かったほうが得策。



▶ボスの背後は攻撃の死角となっている。常に回り込むように秘技で攻撃していけば簡単に倒せるのだ。

**ポイントQ&A**

Q：インパクト戦が難しくて、なかなか勝てません。
A：いいんです、勝てなくても。その敵との初対戦時には圧倒的体力差（ラスボスなんて1000も違う）があり、最初はあっさりやられてしまうかもしれませんが、何度もコンティニューして、こちらの体力を増やしていけば、そのうち倒せるようになります。「んが砲」を何発ぶちこめるかがカギです。

# ファーストKiss☆物語

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

気になるあの子とのエンディングを迎えるための秘訣を伝授！　これさえあれば、すべての女の子とハッピーエンドを迎えるのも夢じゃない!!

ハッピーエンドを迎えるために一番重要なのは、何といってもこまめなセーブ。毎日、狙った女の子と会えるまで（絶対に会えないときもあるけど）、何度も繰り返しプレイすることがエンディングへの近道です。ちなみに、バイトしているかどうかでイベントの内容が変化する女の子もいるので、試してみてくださいね。（小岩）

| 発売中 AVG | ▶¥5,800（CD2枚組）　▶ヒューネックス／ヒューマン |
|---|---|
| | ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応） |

## 女の子とハッピーエンドを迎えるためのワンポイント講座

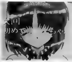



▶女の子の気持ちをよく考えて選択肢を選ぶことが肝心。

12人もの魅力的な女の子が登場する「ファーストkiss物語」。キミはお目当ての女の子とハッピーエンドを迎えられたかな？　このゲームでは、2月22日の好きな女の子を決めるイベントまでに、どれだけ女の子の好感度を上げられるかが勝負！　イベントを見逃したり、選択肢を間違えたりするとハッピーエンドを迎えられない原因になる。そのため八方美人的な態度は厳禁、ほかの女の子の誘いは基本的に断ろう。また、どの女の子が、いつどの場所にいるかは決まっているので、MOVEパートに突入したら即セーブ。お目当ての女の子と出会えるまで何度もやり直そう。

### 予告編アニメもあるぞ！

2枚のDISCにはそれぞれ6人分の女の子の予告編アニメが用意されているぞ。デモ中に一定の順番で流れるので、少しプレイを中断してじっくり見てみよう。





### 綾倉香奈　綾華の好感度も上げよう！

香奈の場合は、彼女自身の好感度だけでなく綾華の好感度も上げなくてはならない。そこで、MOVEパートでは、香奈と綾華の2人に会うように心がけていこう。特に綾華からのお弁当のお誘いには必ず行くように。





### 綾倉真奈美　常に思いやりをもって接しよう

真奈美には兄として優しく接してあげることが最大のポイント。どんなワガママも快く受け入れて、甘えさせてあげるような選択肢を選べば間違いなく好感度が上がるぞ。なお、MOVEパートでは綾倉家や秋月中学、公園に出現することが多い。





### 綾倉弥生　病院に通って信頼を得よう

MOVEパートでは、ほぼ毎日病院で会うことができる。選択肢も彼女に好感を持たれるようなものを選べばOK。17日のMOVEパートでは綾倉家に行って〝弥生さんの部屋を訪ねる〟とムフフなイベントが起こる（ただし香奈が倒れていないこと）。





### 杉崎由希子　町中を隅々まで捜そう

由希子はMOVEパートで出現しない日がないのが特徴。セーブとロードを繰り返し、必ず毎日会って好感度を上げておこう。また、6日の昼休みに〝中庭に出る〟を選択、9日に香奈の誘いを断るとそれぞれイベントが発生するのでよく覚えておこう。





### 七瀬綾華　アルバイトが幸運の鍵!!

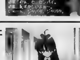
バイトすると綾華と会うチャンスが増えるので、2日には申し込んでおくのがベスト。また、7日のMOVEパートでMos Mosに行くとデートの約束ができるぞ。8日のAVGパートで〝抱いて～〟を選ぶと好感度が下がってしまうので注意しよう。





### 藤沢舞　優の好感度を上げないように…

舞とのエンディングを迎えるためには優の好感度を極力上げないようにすることが重要だ。バイトしていなければ13日にエルクルでデートに誘うことができる。また、13日にデートに誘っていないと14日にデートに誘われるぞ。





### 藤沢優　舞の好感度を上げないように…

舞の場合と考え方は同じで、舞の好感度を上げないように心がけよう。ただし、14日の舞からのデートの誘いは絶対に断らないこと。あとは、2人共通のイベントで本命のほうに好感を与える選択肢を選ぼう。MOVEパートでは駅前広場によく出現する。





### 楯美里　香澄と知り合うとアウト！

香澄と知り合うと、彼女のイベントが優先されて美里のイベントが発生しなくなるぞ。これを防ぐには、7日の綾乃の誘いに〝明日のことは～〟を選ぶことだ。あとは、毎日のようにチェリーポットへ通って美里の好感度UPに専念しよう。





### 楯香澄　知り合うチャンスは1度きり

香澄は8日までにチェリーポットを2回訪れると登場するので、できれば3日には知り合っておこう。また、7日に〝ああ、予定はないぜ〟、8日に〝男の約束は～〟を必ず選ぶこと。そうしないと以後、香澄との仲が一切進展しなくなってしまうぞ。





### 蒼月ひより　毎日お見舞いに行ってあげよう

ひよりは、ほとんど毎日病院で会える。ただ、6日だけは〝おぉ、あの看護婦さん～〟を選ばないと会えないぞ。18日に〝日記を見ない〟、19日の3回目の選択肢で〝屋上の食べ物街へ〟を選ぼう。それ以外は悩むような選択肢はないはずだ。





### 森村恭子　アルバイトでお知り合いに

恭子とは2日か3日にハニードーナツに行って、バイトを申し込むと知り合うことができる。また、その2日間にMOVEパートでアパートに行くと、知り合う前だが好感度がアップする。MOVEパートでは劇団出雲やアパートに出現することが多い。





### 春日野美穂　13日から必ず裏門に行こう

美穂の初登場は13日。その後は毎日、微風高校の裏門で会える。あとは、会話の内容に沿って慎重に選択肢を選ぼう。なお、美穂は由希子の好感度によっていくつかのイベントの内容が変化する。美穂と出会う前に由希子の好感度を調整して試してみよう。



ポイントQ&A

Q：このゲームには「新美里物語（PS版）」と「旧美里物語（FX版）」かあるというのですが、どうすれば見られますか？　詳しい方法を教えてください。
A：まず2日にチェリーポットへ行き美里と知り合います。その後、8日までチェリーポットには行かず、9日に行くと「旧美里物語」に突入。2日から6日まで通い続け、7日の下校時に綾乃からの誘いに対して〝明日のことは～〟と答えると「新美里物語」に突入しますよ

# TOYS DREAM

4人のメインキャラが装備可能なアイテムのデータを、隠しパラメータまで完全公開！　どのアイテムを作成すればいいのか、これでバッチリだ!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

アイテムの作成がメインとなるだけあって、このゲームにはとにかく豊富な種類のアイテムが登場するけれど、中にはユニークなアイテムも存在しているぞ。今回のリストにも登場している「技バッタベルト」と「力バッタベルト」なんてのも楽しいが、特にワイン関係のアイテムのネーミングは要注目だ！　（伊藤誠之助）

| 発売中 SLG | ▶¥5,800 ▶KSS |
|---|---|
| | ▶MC(2ブロック) |

## 装備可能なアイテムを完全紹介！

4人のキャラクターが作成するアイテムは、売ったりしてお金を稼ぐ以外に、各キャラが装備して能力をアップさせることもできる。アイテムを装備することで上昇するステータスのうち「探索」「仕事」「疲労」は隠しパラメータで、ゲーム中にプレイヤーは見ることができないものだ。「探索」は、道を探索するときに使用する数値で、高いほど発見しやすくなる。「仕事」の数値は、高くなるほど1日に作成できるアイテムの個数が増えていく。そして「疲労」の数値が高くなるほど、1日の行動で減少するスタミナの量が減るのだ。

| アイテム名 | 装備可能キャラ | | | | ステータス | | | | | | | | | 質量 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | マックス | ミオ | ベレッタ | ヒート | 探索 | 仕事 | 疲労 | 機械 | エネルギー | 精密 | 電子 | 化学 | 設計 | |
| あやしい巻き物 | × | × | × | | 5 | 5 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 材料 | 紙(2)　鉛筆(1) | | | | | | | | | | | | | |
| アンテナ | ○ | ○ | | ○ | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 50 |
| 材料 | 鉄パイプ(2)　ネジ(8)　ワイヤー(4)　ケーブル(2) | | | | | | | | | | | | | |
| 打ち上げ花火 | × | × | | × | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 材料 | 黒色火薬(2)　クズ鉄(0.5)　銅(0.25)　亜鉛(0.5)　紙(1) | | | | | | | | | | | | | |
| エプロン | × | ○ | ○ | × | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 材料 | 綿布(1) | | | | | | | | | | | | | |
| 斧 | ○ | × | ○ | × | 0 | 0 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 |
| 材料 | 壊れた斧(1)　クズ鉄(2) | | | | | | | | | | | | | |
| 懐中電灯 | ○ | ○ | ○ | ○ | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 材料 | 電池(2)　電球(1)　鉄パイプ(1)　皮(1)　銅線(1) | | | | | | | | | | | | | |
| カメラ | × | × | ○ | ○ | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 |
| 材料 | レンズ(1)　シャッター(1)　皮(2)　精密歯車(6)　精密ネジ(4) | | | | | | | | | | | | | |
| 機械時計 | ○ | ○ | ○ | ○ | 0 | 12 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 |
| 材料 | 精密歯車(8)　精密ネジ(6)　機械時計本体(1)　ゴールドチェーン(1) | | | | | | | | | | | | | |
| 木の浮き輪 | ○ | ○ | ○ | ○ | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 8 |
| 材料 | 木材(1) | | | | | | | | | | | | | |
| クォーツ時計 | ○ | ○ | ○ | ○ | 0 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 8 |
| 材料 | クォーツ(1)　小型電池(1)　ステンレス鋼(0.25)　精密ネジ(4)　精密歯車(4) | | | | | | | | | | | | | |
| 化粧水 | × | | × | × | 0 | 10 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 材料 | ガラス瓶(1)　化学薬品(1) | | | | | | | | | | | | | |
| ゴム長靴 | ○ | ○ | ○ | ○ | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 材料 | 天然ゴム(1)　皮(1) | | | | | | | | | | | | | |
| コンパクト蓄音機 | × | | × | × | 0 | 24 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 |
| 材料 | 蓄音機設計図(1)　木材(1)　金属拡声器(1)　ターンテーブル(1)　精密歯車(2)　精密ネジ(4) | | | | | | | | | | | | | |
| サファイアリング | × | ○ | ○ | × | 0 | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 材料 | サファイア原石(1)　銀塊(0.25) | | | | | | | | | | | | | |
| 自動巻き機械時計 | ○ | ○ | ○ | ○ | 0 | 16 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 |
| 材料 | 自動巻き上げ機構(1)　精密歯車(8)　精密ネジ(6)　機械時計本体(1)　金塊(0.5) | | | | | | | | | | | | | |
| 水晶のペンダント | ○ | ○ | ○ | ○ | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 材料 | 水晶原石(1)　金塊(0.5) | | | | | | | | | | | | | |
| ステンレスアーム | × | × | × | ○ | 0 | 16 | 0 | 0 | 0 | 6 | 6 | 0 | 0 | 8 |
| 材料 | 油圧ポンプ(1)　ステンレス鋼(1)　精密歯車(1)　精密ネジ(1)　ワイヤー(1)　針金(1) | | | | | | | | | | | | | |
| スリングショット | × | × | × | ○ | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| 材料 | ゴムホース(1)　クズ鉄(1) | | | | | | | | | | | | | |
| 双眼鏡 | × | ○ | × | ○ | 15 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 8 |
| 材料 | レンズ(2)　ガラス鏡(1)　皮(1)　針金(1)　鉄パイプ(1) | | | | | | | | | | | | | |
| ダイヤリング | × | ○ | ○ | × | 0 | 12 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 材料 | ダイヤモンド原石(1)　金塊(0.25) | | | | | | | | | | | | | |
| ダウジングロッド | × | × | ○ | ○ | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 材料 | 針金(2) | | | | | | | | | | | | | |
| ダウンジャケット | ○ | ○ | ○ | ○ | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 材料 | 羽毛(4)　綿布(1)　麻(1) | | | | | | | | | | | | | |
| Wバッタベルト | ○ | × | × | × | 0 | 200 | 200 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 2 |
| 材料 | ミラクル(2)　皮(1)　ファン(2)　人体改造設計図(1) | | | | | | | | | | | | | |
| カバッタベルト | ○ | × | × | × | 50 | 0 | 200 | 20 | 20 | 0 | 0 | 20 | 0 | 2 |
| 材料 | ミラクル(1)　皮(1)　ファン(1)　人体改造設計図(1) | | | | | | | | | | | | | |
| 鉄ゲタ | ○ | × | ○ | × | 0 | 0 | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 10 |
| 材料 | クズ鉄(1)　綿布(0.5) | | | | | | | | | | | | | |
| 鉄パイプ | ○ | | | ○ | 0 | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 8 |
| 材料 | クズ鉄(0.5) | | | | | | | | | | | | | |
| 点滅反応人形 | × | × | ○ | × | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 40 |
| 材料 | 電球(1)　ブリキ板(1)　小型電池(1)　アルミニウム(1)　ケーブル(1) | | | | | | | | | | | | | |
| トランシーバー | | | | | 8 | 0 | 16 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 材料 | トランジスタ(1)　コンデンサ(1)　スピーカー(1)　コイル(1) | | | | | | | | | | | | | |
| ナイロン浮き輪 | | | ○ | | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 材料 | ナイロン(1) | | | | | | | | | | | | | |
| 泣く人形 | × | × | ○ | ○ | 0 | 16 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 |
| 材料 | 涙腺のアイデア(1)　天然ゴム(1)　麻(6)　綿布(4)　羽毛(4)　ガラス玉(2) | | | | | | | | | | | | | |
| 鳴くぬいぐるみ | × | ○ | × | ○ | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| 材料 | 天然ゴム(1)　フエ(1)　綿布(1)　木材(1)　麻(1) | | | | | | | | | | | | | |
| ぬいぐるみ | × | ○ | × | ○ | 0 | 0 | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| 材料 | 綿布(1)　木材(1)　麻(1) | | | | | | | | | | | | | |
| ネコヘルム | × | × | ○ | × | 100 | 100 | 0 | 0 | 0 | 20 | 20 | 0 | 20 | 4 |
| 材料 | ミラクル(1)　皮(1)　レンズ(2)　天然ゴム(1) | | | | | | | | | | | | | |
| ノーマルアーム | × | × | × | ○ | 0 | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 12 |
| 材料 | 天然ゴム(1)　鉄パイプ(1)　スプリング(1)　針金(1)　ワイヤー(1) | | | | | | | | | | | | | |
| 伸びる人形 | × | × | ○ | ○ | 0 | 16 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| 材料 | 髪の伸縮アイデア(1)　木材(1)　麻(2)　綿布(4)　羽毛(4)　ガラス玉(2) | | | | | | | | | | | | | |
| バイオリン | ○ | ○ | × | × | 0 | 0 | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 |
| 材料 | 壊れたバイオリン(1)　木材(1)　ニス(1) | | | | | | | | | | | | | |
| 柱時計 | | × | | × | 0 | 0 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 64 |
| 材料 | 機械時計本体(1)　木材(2)　ワイヤー(2)　銅板(2)　ニス(1) | | | | | | | | | | | | | |
| 羽マスク | × | ○ | ○ | × | 0 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 材料 | 羽毛(2) | | | | | | | | | | | | | |
| ブローチ | × | ○ | ○ | × | 0 | 2 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 材料 | 割れたガラス(0.5)　ねんど(0.5)　ニス(1)　銀塊(0.5) | | | | | | | | | | | | | |
| プロペラボウシ | ○ | × | ○ | ○ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 4 |
| 材料 | ファン(1)　綿布(1)　モーター(1)　電池(2) | | | | | | | | | | | | | |
| 望遠鏡 | ○ | × | × | ○ | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 10 |
| 材料 | レンズ(1)　ガラス板(1)　ガラス鏡(1)　皮(1)　鉄パイプ(1) | | | | | | | | | | | | | |
| マジックアーム | × | × | × | ○ | 0 | 12 | 0 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 10 |
| 材料 | 油圧ポンプ(1)　アルミニウム(1)　精密歯車(1)　精密ネジ(1)　ワイヤー(1)　ドリル(1) | | | | | | | | | | | | | |
| マスク | ○ | × | ○ | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 材料 | ねんど(1) | | | | | | | | | | | | | |
| マスケット銃 | ○ | × | × | × | 10 | 10 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 12 |
| 材料 | 鋼鉄板(0.5)　黒色火薬(1)　銀塊(0.5)　ステンレス鋼(1)　皮(1)　木材(1) | | | | | | | | | | | | | |
| 魔法瓶 | | | ○ | ○ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 |
| 材料 | 割れたガラス(1)　銀塊(1) | | | | | | | | | | | | | |
| まんが爆弾 | × | × | ○ | ○ | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 材料 | 紙(1)　黒色火薬(1)　ロープ(0.25) | | | | | | | | | | | | | |
| 水鉄砲 | | ○ | ○ | ○ | 0 | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 材料 | 鉄パイプ(0.5)　スプリング(1)　シリンダ(1)　天然ゴム(1) | | | | | | | | | | | | | |
| 水バズーカ | | × | ○ | × | 0 | 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 材料 | 鉄パイプ(3)　スプリング(3)　シリンダ(1)　モーター(1)　電池(2) | | | | | | | | | | | | | |
| ミラクルアーム | × | × | × | ○ | 0 | 20 | 10 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 10 |
| 材料 | 精密歯車(2)　精密ネジ(4)　油圧ポンプ(2)　モーター(1)　ミラクル(1)　ステンレス鋼(1) | | | | | | | | | | | | | |
| ミラクルアイ | × | ○ | × | × | 50 | 50 | 50 | 0 | 0 | 20 | 20 | 0 | 0 | 1 |
| 材料 | ミラクル(1)　レンズ(2)　ステンレス鋼(0.5) | | | | | | | | | | | | | |
| ミラクルステッキ | × | ○ | ○ | × | 0 | 0 | 0 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 材料 | ミラクル(1)　ダイオード(4)　小型電池(2)　鉄パイプ(1)　皮(1) | | | | | | | | | | | | | |
| ミラクル水着 | ○ | ○ | | | 50 | 0 | 50 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 材料 | 綿布(1)　ポリエステル(1)　ミラクル(1) | | | | | | | | | | | | | |
| ミラクルリング | × | ○ | × | × | 0 | 30 | 30 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 |
| 材料 | ミラクル(1)　銀塊(0.25) | | | | | | | | | | | | | |
| 虫メガネ | | | ○ | | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 材料 | レンズ(1)　クズ鉄(1) | | | | | | | | | | | | | |
| モップ | ○ | ○ | ○ | ○ | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 材料 | 木材(1)　綿布(2) | | | | | | | | | | | | | |
| ルビーリング | × | ○ | ○ | × | 0 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| 材料 | ルビー原石(1)　金塊(0.25) | | | | | | | | | | | | | |
| レーザーガン | × | × | ○ | ○ | 0 | 0 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 8 |
| 材料 | ルビーレーザー(1)　電球(1)　スピーカー(1)　鉄パイプ(1) | | | | | | | | | | | | | |
| レザーウイップ | × | | | × | 0 | 6 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| 材料 | 皮(2) | | | | | | | | | | | | | |
| レザージャケット | ○ | × | ○ | × | 0 | 0 | 6 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 |
| 材料 | 皮(1)　麻(1)　針金(1) | | | | | | | | | | | | | |
| 老眼鏡 | | ○ | | | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 材料 | 視力の検査結果(1)　レンズ(2) | | | | | | | | | | | | | |
| ロープ | | | | ○ | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| 材料 | 麻(1) | | | | | | | | | | | | | |
| 技バッタベルト | | × | × | × | 50 | 200 | 0 | 0 | 0 | 20 | 20 | 0 | 20 | 2 |
| 材料 | ミラクル(1)　皮(1)　ファン(1)　人体改造設計図(1) | | | | | | | | | | | | | |

**表の見方**

「装備可能キャラ」は、どのキャラが装備できるかを、○と×で表している。「ステータス」は、装備したキャラの能力値がどれだけアップするのかを表している。「質量」はそのアイテムの重さで、各キャラが一度に持てるアイテムの量に影響する。「材料」は、そのアイテムを作成する際に使用されるアイテムで、カッコ内の数字はそのアイテム1個を作成するのに必要な量を表す。この数は1日に作成するアイテムの数に比例して増えていき、端数が出る場合は切り上げられる。

# EVE the lost one
イヴ・ザ・ロストワン

2人の主人公を軸に、2つのストーリーが展開する『the lost one』。今回の攻略ではストーリーの重要ポイントとシステムフラグの切り替え点を掲載!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

本作中最大の謎であるSNAKEとADONISの正体。今回の攻略では、あえて2人の正体が誰であるかは明らかにしていません。プレイしているキミは、この2人の正体がわかったかな？　このあとは、いよいよ謎が謎を呼ぶ地エルディアへと舞台を移します。ぜひ、最後までプレイして、驚愕のラストを見てみて下さい。(殿)

| 発売中 AVG | ▶¥7,800(CD4枚組)　▶イマディオ |
|---|---|
| | ▶MC(1ブロック) |



# 山場となる日本脱出までをピンポイント攻略!!

同じ場面を2人の主人公の視点から描写したり、片方の主人公のシナリオのヒントを、もう一方の主人公のシナリオで入手するなど、2つのストーリーを密接に結びつけている「マルチサイトシステム」が、本作の最大の特徴だ。今回の攻略では、マルチサイトならではの2つのシナリオの接点と、主人公を切り替えるポイントを公開しよう。

### システムフラグは3日目から

もう1人の主人公のシナリオに切り替えるポイントである「システムフラグ」。同じメッセージばかりで物語が進展しなくなったら、もう1人の主人公のシナリオに切り替えよう。最初のフラグは3日目に登場するぞ。




◀最初のシステムフラグは、主人公を切り替えるようにメッセージが表示される。

## 6月2日　謎の爆破事件

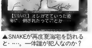
ゲーム開始1日目である6月2日は、物語のプロローグ的な部分となる。杏子編では、ショッピング中にSNAKEの仕掛けた爆弾テロに巻き込まれるところで翌日へ続く。一方のSNAKE編では、爆発時に彼が杏子の顔をハッキリと見ていることに注目しよう。その後自宅へ戻ると、なぜか先のSNAKEの行動をすべて知っている謎の人物「ADONIS」がネットワークを通じて接触してくる。彼がSNAKEに負けず劣らずコンピュータに精通していることは、重要なポイントとなる。



▲SNAKEが仕組んだこの爆破事件が、すべての始まりとなる。

## 6月3日　怪死事件と薬品「記憶」

2日目は、杏子編では怪死事件のあった望月生物学研究所と、テロの標的となったアルタイルコーポレーションの関係を把握しておこう。望月所長とコーポレーションの桜把の密談から、変死した研究員の瀬野尾が何かを持って研究所を逃げ出していたことがわかるが、これがSNAKE編に出てくる「記憶」と呼ばれる薬品であることがわかるはずだ。SNAKE編ではその「記憶」が、瀬野尾から、彼の恋人であるコンパニオンの夏海に、さらにSNAKEの手に渡っていくことになる。




▲SNAKEが再度夏海宅を訪れると・…。一体誰が犯人なのか？

## 6月4日　杏子編とSNAKE編のシステムフラグ発生ポイント

### 杏子編　瀬野尾変死の原因は？　そして爆弾魔の正体は？

#### ◉自宅～ジェネシスシーワールド

翌朝本部長から、瀬野尾の恋人だった夏海が殺されたとの電話が入る。夏海宅を訪れ彼女の日記を見ると、どうも彼女は杏子の職業を知ったうえで接触していたらしいことがわかる。その後、望月所長に会うため研究所に向かうが、しばらくは彼に会えない。そこを綾乃に誘われてイルカの水槽で泳ぐことになるが、水槽外に不審な人影を見た直後に研究所が爆発し、最初のシステムフラグが発生。SNAKE編で同じ水槽前の場面まで進めると解除される。




◀水槽外に見える人影の正体は、ガラスの反射の関係で、水槽内の杏子からは見えていない。

#### ◉自宅～内閣調査室

雄二のアイデアで、イルカの見た犯人像をFAXで再現することに成功した杏子。早速本部長に報告するが、なぜか自宅から送ったFAX画像は別人のものにすり替わっていた。直後、隣のコンピュータルームが爆発！　このシーンでは2回のシステムフラグがあり、短い間隔でSNAKEのシナリオと切り替える必要がある。




▶ここで杏子は、アメリカ国防省に今回の事件の全捜査権を奪われる。

### SNAKE編　ADONISの正体は？　そして「LOST ONE」とは？

#### ◉自宅～研究所

3日目の夕方、2度目にそば屋を訪れたときにシステムフラグが発生する。杏子シナリオを水槽前まで進めていると解除される。その後SNAKEは、望月所長がADONISの正体だと確信し、研究所に乗り込む。しかし所長に襲いかかられ、やむなく抵抗するが…。



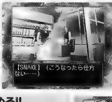
▲ネットで研究所をハッキング中に表示された謎の文字。「LOST ONE」とは一体？

▼おばちゃんとのADONISについての会話が最初のシステムフラグのポイントとなる。




#### ◉水槽前～内閣調査室

所長室から脱出するときに、杏子に姿を見られたSNAKEは、研究所を爆破する。次に内調のコンピュータ室に忍び込み、杏子たちの会話を盗み聞きするが、ここで2回システムフラグが発生する。最初は杏子がFAXを見せるところで、2回目は杏子が外に出ようとして止められるところで、それぞれフラグが解除される。




◀この場面では、杏子編で発生する会話をSNAKEの視点から見ることに。

### 杏子&SNAKE編　多くの謎が解け始める!!

#### ◉ワールドインポートタワー～社長室

謎の鍵を握るアルタイルコーポレーションへ向かう杏子とSNAKE。ここでついに杏子編でSNAKEの、SNAKE編でADONISの正体が判明する。そして日本を脱出したSNAKEを追い、杏子もエルディアへ向かうことになる。

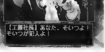


▶SNAKEに撃ち殺されそうになる杏子。

▶工藤社長を絞殺しようとしている桜把。一体なぜ!?




▼瀕死の工藤社長が指さす人物は、果たして誰なのだろうか？




そして2人は『EVE』の待つエルディアへ……



ポイントQ&A

Q：「SNAKE編」で、ときどき画面がゆがんだと思ったら、いきなり場面が変わっていたり時間が経過していたりするのは何なのですか？
A：プレイヤーにも正体がわからないSNAKE。実は、この画面がゆがむ場面こそがSNAKEの正体を探るポイントとなる。この間に彼がとった行動はSNAKE編ではなく、杏子編のほうで語られる。つまり、画面がゆがんだ時間帯とだいたい同時刻の杏子編を注意してみることで、SNAKEの正体がおぼろげながら浮かんでくるのだ。

# beatmania APPEND 3rd MIX

ついに登場となったPS版『3rd MIX』。まだまだ巷で大流行なので、自宅で練習してアーケードでセンセーショナルなデビューを飾ろう。

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

「3rd MIX」以外にも、今アーケードで流行っているリズムゲームには、筐体の上で実際に踊ってプレイするダンスゲームがある。プレイしている人を見ながら、思考。もしもこのゲームがPSに移植決定したら……専用コントローラならぬ、専用マット(?)が発売!? その攻略はいかに踊るが!! (ダンスでゴー)

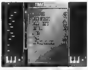
| | |
|---|---|
| 発売中 | ▶¥2,800 ▶コナミ |
| ETC | ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P同時プレイ可 |



※このゲームをプレイするには「beatmania」の「ARCADE DISC」が必要です

## ★★★★★★の超難曲をCOOLに決めろ!!

ついに発売となったPS版の「3rd」。PS版では、対戦モードがないことや、連続で"Great!"を出したときにコンボ数が表示されないなどの変更点以外、基本的にアーケード版と同じ しかし、アーケード版に収録されている曲（ノーマルでプレイ可能な曲）以外に、特殊な条件でプレイ可能になる曲が収録されている（プレイ条件は残念ながら秘密）。今回攻略するこの4曲は「3rd」の難曲、というよりは『beatmania』シリーズに収録されているすべての曲の中でも、最高の難曲たちといえるだろう。



▲トレーニングモードで苦手なフレーズを何度もプレイしよう!

### 操作説明の記号の見方

標準コントローラ



専用コントローラ



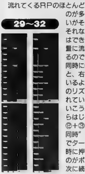
今回の攻略の文字内の数字は、①＝白鍵(左)、②＝白鍵（中央)、③＝白鍵（右)、④＝黒鍵(左)、⑤＝黒鍵（右)、Ⓢ＝スクラッチ、に対応しています。なお、各曲から抜き出しているフレーズ番号（図の上に表示してある数字）は、その曲のフレーズの番号と対応しています。

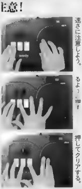
## "WORLD GROOVE" tribe groove

### RPの滝ではボタンを押す早さに注意!

流れてくるRPのほとんどが、白鍵に対応したものが多いこの曲。テンポは速いがそれほど難しくもなく、それなりにこなしていくことはできるが、後半にRPが大量に流れてくるポイントがあるので注意。ここでは、Ⓢと同時に①＋②＋③を押したあと、右の連続写真で紹介しているように、左手で①を一定のリズムで押していき、足されていくRPを右手で押していこう。また、①＋②＋Ⓢからはじまるフレーズや、①＋②＋③＋Ⓢなど"鍵盤とⓈが同時"のポイントでは、右手でターンテーブルと鍵盤を同時に押す(前にこするように)のがポイント。こうすれば、次に続くRPが押しやすい。

29〜32





◀遅すぎず、速すぎず。①を押していく速さに注意しよう。

◀右手の人差し指で②、薬指でⓈをこするように押す

◀ラストのフレーズ32。上と同じようにに押してクリアする。

## "EURO BEAT" LUV TO ME

### 3つの難関ポイントさえ超えればクリア目前

テンポが速く、うまく演奏できれば気持ちいい曲。この曲の難関となるポイントは、前半、中盤、後半に1カ所ずつある。それぞれのポイントではRPを押す方法がかなり特殊。通常とは逆に右手で鍵盤、左手でⓈを担当するとクリアしやすいフレーズもある。

3 ■ポイント1



最初のこのフレーズでは、左右の手を交差させてプレイ。左手でⓈ、右手で④⑤を交互に押していくとクリアしやすいぞ。



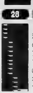
▲最初のこのフレーズでは、左右の手を交差させてプレイする。

18 ■ポイント2



②を連続的に右手で押していき、左手で足されていくRPを押していく。変則的に足されていく①のRPに注意しよう。

28 ■ポイント3



最後のRPの滝は、左手のみの連打ではクリアは困難。連続でくるRPは、③を左手、②を右手、①を左手で連打していく。



▲左手、右手、左手の順番でRPに対応する鍵盤を押していこう。

## "HARD TECHNO" Attack the music

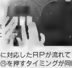
### スクラッチの入るポイントでは素早く決めること!

前半から後半まではスクラッチのパートもなく、鍵盤に対応したRPのみが流れてくる。基本的にはテンポよくボタンを叩く（ドラムを叩くような）フレーズが続くので、トレーニングモードのオートプレイ（COMの模範プレイ）で曲を覚えてからプレイすれば比較的クリアしやすいだろう。

41



中盤のパートでRPの多いフレーズ。注意するところは、①①、②、①①、②のあとの、①＋②の部分。最初は左右の手で鍵盤を押していき、最後の①＋②の同時押しは右手で押そう。



▶基本的なテンポを崩さないように注意しよう。

42〜45



後半、鍵盤とⓈに対応したRPが流れてくるパート。鍵盤とⓈを押すタイミングが同時のときと、ずれているときがあるので注意。左手で鍵盤、右手でターンテーブルを担当してクリアしよう。



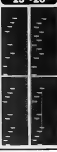
▶10回のⓈが入る。Ⓢの入る間隔は、すべて同じくらい。

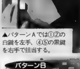
## "drum'n bass" super highway

### ハイスピードで流れるRPの配列を覚えよう!

今回攻略している4曲の中で、最高に難しいといえる曲。難関となるフレーズには、ある程度のパターンがあるが、曲のテンポがかなり速いので、パターンを把握するのが困難。パターンは大きく分けて2つ。パターンA、①④②⑤。パターンB、④②⑤③となっている。

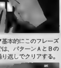
23〜26






▲パターンAでは①②の白鍵を左手、④⑤の黒鍵を右手で担当する。

▼①④②⑤……と左右の手で交互に押していく。






▲パターンBでは④⑤の黒鍵を左手、②③の白鍵を右手で担当する。

▼基本的にこのフレーズでは、パターンAとBの繰り返しでクリアする。



**ポイントQ&A**

Q：どうしてもクリアできない曲があります、どうすればクリアできるようになりますか?
A：基本的にこのゲームは"覚えゲー"、クリアするためには何度もプレイしていればOKなはず。しかし、どうしても無理という人にはトレーニングモードを最大限に活用することを進める。曲のスピードを遅くして、苦手なパターンを把握するために何度もプレイ。覚えてきたら徐々にスピードをノーマルに近づけていこう。

# R・TYPE Δ

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このＳＴＧに用意されている裏技については、Vol.91と今号のウラワザデータベースに載せておいたので、あわせてチェックしておくといい。これらの裏技は、どちらかというと「使って便利タイプ」より「使って楽しいタイプ」が多いので、ガンガンやりこんでいろいろなことを試せばゲームの魅力も倍増するだろう。　(紙イドム)

前号に続いて、今回は後半ステージの攻略をお届けするぞ。敵のウィークポイントをしっかりチェックして、宿敵バイドとの戦闘にキミの手で終止符を打とう!!

| | |
|---|---|
| 発売中 STG | ▶¥5,800　▶アイレムソフトウェアエンジニアリング<br>▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応) |

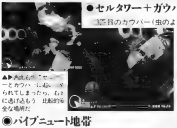
## 終盤の難所を突破するピンポイント攻略!!

久々のＰＳオリジナルＳＴＧ『Ｒ・ＴＹＰＥΔ』。遊んでる人も多いと思うけど、難易度の高い作品だけに、後半で挫折してしまった人も少なくないかも　そこで今回は、後半ステージの攻略をKIDS～BYDEまでの全難易度対応でお届けすることにしよう　ちなみに、この　Ｒ・ＴＹＰＥ　シリーズは初挑戦という人は、前号の攻略にも必ず目を通しておくこと　そうすれば、このゲームの基本戦法もバッチリ理解できて、きっと今回の攻略も役立つはずだ

## STAGE5　邪悪　ザコよりも怖い!?　障害物回避のPOINTをチェックだ!

### ●セルタワー＋ガウバー地帯

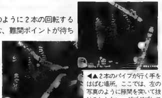
3匹目のカウバー(虫のような形の敵)が出てくる頃から、セルタワー(カプセル)までが同時に出現して、自機は自然と右側に追い込まれてしまう。画面右上ならセルタワーも接触しないので、フォースを背後に装着し、そこに逃れるようにしよう



▲▶画面右側でセルタワーとカウバーに追い込められてしまったら、右上に逃げ込もう　比較的安全な場所だ

### ◉パイプニュート地帯

このステージの後半、写真のように２本の回転するパイプが自機の行く手をはばむ、難関ポイントが待ち受けている。ここでは自機のスピードを４速にして、下側の柱の先端を目標に一気に抜けるように。また、この直後にザコが背後から襲ってくるので、フォースはあらかじめ後方に装着しておくこと。



◀▲２本のパイプが行く手をはばむ場所。ここでは、左の写真のように隙間を突いて抜けるしかない。グズグズしているとよけられなくなるぞ

### VS BOSS　3体連続の長期戦だっ!!

#### ●1st ゴンドラン

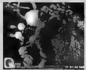
フォースがあるなら、フォースをボス内部に打ち込む作戦が一番。フォースがないなら、写真のように先制攻撃をしかけるといい。パーツを５個破壊するくらいのタイミングで、左から弾が飛んでくるので上方向に逃げ、あとは敵弾をよく見ながら弱点を破壊するようにしよう。



◀HUMAN以上の難易度での復活はこの位置で。

#### ●2nd ゴマンダー＋インスルー

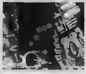
最初にボスが画面右から左に通り抜けるときどこに逃げればいいか判断しにくいが、画面左上に逃げればミスする心配もないぞ。そのあとは、インスルー(ヘビ状の敵)の体のパーツも破壊(これで弾は飛ばせなくなる)しながら、スキを見て本体に攻撃を加えていこう。



◀最初の段階では、画面左上にいてもゴマンダーは接触しない

#### ●3rd グリーンインフェルノ

伸び縮みしながら青い弾をバラまく部分が、このボスの弱点。この青い弾は、フォースとビットで防げるので、うまく弾を消しながら攻撃を加えるようにしよう。難易度がBYDEの場合は耐久力がとにかく高いので、徹底的にダメージを与えないとボス撃破は難しいぞ。



◀このボスとの戦闘中は、フォースを常に自機後方に装備させておこう

## STAGE6　覚醒　敵基地へ突入!　猛攻撃はこうやって避けろ!

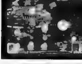
### VS BOSS　ドブケラドプス

第１形態は、上の写真の場所が安全地帯。ボスが口を開いたときの牙と、自機の後方部分が重なるくらいがベストなので、丸い写真を見て詳しい位置を確認しておこう(KIDSの場合は第２形態でもこの場所が安全地帯になっている)。難易度HUMAN以上の場合は、ボスが第２形態になったら、写真（下）のように、ボス本体に接触するぎりぎりまで、右下方向へ自機の位置を移動させよう。なお、このボスは第１・第２形態ともに、一定時間が経過すると、少しの間弾切れを起こす。倒しきれなかった場合には、その弾切れ中に一気にしとめるようにしよう。




このステージの敵の攻撃には、意外かつ華麗な避け方かできるものか多い　例えば、ザコの最後の猛攻も、フォースを後方に付けて右下の写真の位置で待機しているだけで楽に突破することができるぞ(この攻略はどの難易度でも通用する)。

### ノーザリーの攻撃の死角を利用



ちょっと意外だけど、ノーザリー(写真中央の敵)は下側の噴煙と噴煙の間を利用して交わすこともできる。結構使える方法なので試してみよう。

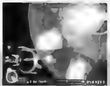
▼最後にザコが猛攻をかけてくるエリアもこの位置でフォースを付けていれば楽勝



## STAGE7　生命　ラスボスの意外な倒し方

### VS BOSS　?

第１形態では、赤いゼリー状の部分全体が弱点になっている。第２形態ではデルタウエポンしか通用しないので、画面左下にあるゲージが100%になったら即座に発射するようにしよう。第２形態時は、ビットが２つある場合、画面左上でショットを連射しつつ✚キー上を押し続けていれば敵の攻撃も当たらない（コアの動きが２周目に入ったら通用しなくなるので注意)。ビットが２つない場合、安全地帯はないので根性で避けまくろう。



▲ボスにダメージを与えられるのは、この攻撃が始まってからなのだ。



◀この状態のときは、画面左上で攻撃を交わすといい

### ポイントQ&A

Q：ステージ７で、ときどき自機の動きに奇妙な引っかかりを感じます。もしかして、何か透明の敵とかが隠れているんでしょうか?

A：このステージでの画面上下の壁（接触してもミスにならない壁）は、上下方向に動く仕組みになっていて、自機の上下に移動できる範囲も、場所によって広くなったり狭くなったりしているのだ。これによって自機が下に押しやられてしまったりすることがあるので、そのあたりにも注意しながらプレイするようにしよう。

# 東京ゲームデザイナー学院 '98年卒業生就職速報!!

# これはすごい!! ゲーム会社に大量入社!!

〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6
☎03-3370-2720
●パンフレット請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第3期生である98年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の驚異的な実績です。当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。不可能を可能にする——。それが東京ゲームデザイナー学院です。

※本人の都合で掲載できない人が他に5人います。
※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。
※他にコンピューター会社、情報処理会社への就職が大量にありますが数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。



# ウラワザデータベース

電撃攻略王シリーズ「電撃ウラワザ王　超新作最速版」好評発売中！　いきなり宣伝です。たぶん……じゃなくて、絶対、八〇〇円＋税です。安くなるウラワザはありません。

**Ver.9.4**

## ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

| 豪華賞品 | |
|---|---|
| レベル | 賞　品 |
| 100 | ￥12,000分の商品券 |
| 80 | ￥ 8,000分の商品券 |
| 50 | ￥ 6,500分の商品券 |
| 20 | ￥ 4,500分の商品券 |
| 0 | ￥ 2,000分の商品券 |

あて先
〒101-8305
(株) メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

## LV 0　みつめてナイトR 大冒険編

### ★レイアウト変更

「みつめてナイト」本編とはかなり変わったノリが楽しめる、ファン待望の『みつめてナイトR大冒険編』の小ネタを教えよう。戦闘シーンに入ったら、R2を押しながら✚キーを押してみよう。すると、カーソル群の配置を画面の好きな場所に配置できるぞ。また、L2を押しながら✚キーを押すと、コマンドのレイアウトを自由に入れ替えることができるのだ（ただし、魔法コマンドのレイアウトは変更できないので注意）。画面が見にくいとか、気分を変えたいときにはちょっと便利。

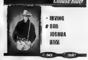


◀これで画面がスッキリ……だからどうしたっていわれても困るんだけどね。

## 編集部情報　COOL BOARDERS 3

### ★隠しキャラ＆ＳＰボード

前号に引き続き、人気のシリーズＳＰＧ『クールボーダーズ３』のウラワザを一挙に紹介しよう。今回は隠しキャラ＆スペシャルボードの出現条件。難易度を「プロレベル」にしてシングルイベントを選択。ロード中の画面に表示される条件をクリアすると、コースイメージ画面にトロフィーが現れて各キャラ＆ボードが使えるようになるぞ。隠しキャラは、EDDIE、MARS、KIMBER、IRVING、BOB、JOSHUA、COOL、BURGの計８名。スペシャルボードは、FREESTYLEが５枚、FREERIDEが５枚、ALPINEが２枚で計12枚。隠しキャラ、ＳＰボードともに出現する順番は決まっているので、どのコースから挑戦してもＯＫ。




◀渋いイメージのＢＯＢ。まさかそんな寒そうな格好で滑るとか!?




▲「4200ポイント稼いで１位をとれ」といった感じで指示されるぞ。

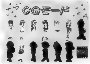
## LV 50　ファーストKiss☆物語

### ★隠しＣＧモード

人気漫画家・水上弘樹氏が描く美少女が魅力の『ファーストKiss☆物語』に、うれしい小ワザが見つかったぞ。まず、ある程度プレイして「ＣＧモード」を選べるデータを作ること。次に、ＣＧモードのメニュー画面に表示されている星（画面上部、両端の一番大きい星）にカーソルを合わせて決定してみよう。すると、「おまけだよっ！」というボイスが流れて「隠しＣＧモード」が始まるぞ。ここではゲーム中に使われなかったＣＧや、広告宣伝用に描かれたとっておきのＣＧが収録されていて、右上の星を選べば18枚、左上の星なら31枚ものＣＧが楽しめるのだ。ただし、ゲーム本編の達成率が低いと見られないこともあるので要注意！



◀おおっ、こんなＣＧがいっぱい!!

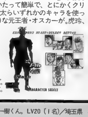



◀この画面で星を押すです。すると、とっておきのモノが見られるんです。

## LV 20　1ON1

### ★隠しキャラ

簡単操作で迫力のストリートバスケが楽しめる「１ＯＮ１」で、強力な隠しキャラが見つかったぞ。方法はいたって簡単で、とにかくクリアすればよし。麒麟、ルカ、ブラウン、翔太らいずれかのキャラを使ってクリアすれば、年老いてなお盛ん（？）な元王者・オスカーが。虎玲、龍、マンベエ、ラヒーシャのいずれかを使ってクリアすれば、パワフルな巨漢・マッシュが使えるようになるぞ。テクニカルなオスカーに対して、強引なワザの多いマッシュ。両者共クセは強いが、慣れれば向かうところ敵なし！




▶できれば、夜道では出会いたくないタイプ。見かけによらず、実力はかなりのモノなのだ。

## 編集部情報　G-POLICE

### ★隠しコマンド詰め合わせ

独特の浮遊感と、プレイ後の３Ｄ酔いがたまらない３ＤＳＴＧ「Ｇポリス」のウラワザを大公開！　メニュー画面で「LOAD MISSION」を選択したら、以下のパスワードを入力しよう。「TROUSERS」：トレーニングに６つの隠しミッションが追加される。「WOOWOO」：上昇ボタンと◬を押すとサイレンが鳴る。「SUPACAM」：敵を撃墜したときなど、一時的に視点が変化する。「BENIHILL」：一般車の速度が異様に速くなる。また、ブリーフィング画面が表示されている間に✚左＋L1＋R2＋◻を入力すると、シールドが無限に。ブリーフィング後の武器説明画面で✚左＋L2＋R1＋◬を入力すると、すべての武器の弾数が無制限になる。ただし、上記２つを使うと次のミッションには進めないので注意！




▶隠しミッション登場！　これで３Ｄ酔いもますますヒートアップ……うにゅっ、気持ち悪ぅ。

## 編集部情報　R・TYPEΔ

### ★隠しコマンドいっぱい

「Ｒタイプ∆」のお得なコマンドを一挙紹介。ゲーム中にⓈでポーズをかけて以下に紹介するコマンドを入力すると、簡単にパワーアップできるぞ。L2を押しながら✚左、右、上、下、右、左、上、下、◻でフルパワーアップ（レーザー＋フォースＭＡＸ＆ビット×２＆ミサイル）＋赤レーザー。上記のコマンドの最後を⊗に変えて入力すると青レーザー。◯に変えて入力すると黄レーザー。◬に変えて入力するとドース値99.9％になるぞ。各コマンドはいつでも何度でも使えるので、コマンドを入力し直して武装を選ぶことも可能。また、３機すべてでクリアするとステージセレクトが追加される。



▲ステージ１の序盤でこの装備。何度でも使えるから、高い難易度に挫折した人も再チャレンジ！

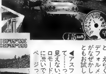



◀３機すべてのエンディングを見ると、好きなステージが選べるぞ。

## LV 50　ADVAN RACING

### ★隠しパスワード

爽快感抜群のＲＣＧ『アドヴァンレーシング』の隠しコマンドを大公開！　タイトル画面でⓈを押してモード選択が表示されたら、以下に紹介する各コマンドを入力しよう。「車体をＳＤ化」：L1を押しながら、✚上、上、下、下、左、右、左、右、上、下、左、右、上、下、上。「モノクロモード」：L2を押しながら、✚上、上、上、上、下、下、下、下、左、上、下、左、上、下、右。「演出＋α」：R1を押しながら、✚左、左、右、左、左、左、右、左、下、左、上、右、上、左、下。「クリアボディ」：R2を押しながら、✚下、下、上、右、左、左、右、下、上、上、下、左、右、右、左。「コース巨大化」：L1＋L2を押しながら、✚上、左、右、下、上、左、右、下、左、上、下、右、左、上、下。「重力低下」：R1＋R2を押しながら、✚上、下、左、右、上、下、左、右、上、下、左、右、上、下、右。各コマンドは併用可能で、入力に成功するとエンジン音が聞こえるぞ。




▲まるで漫画のような効果線と、えらく軽いボディ。でも、デフォルメ状態で走ったほうがなぜかしっくりくる。ぜひともお試しあれ。




◀アスファルトに影を残して……っていうか、影しか見えない。しかも、モノクロモードだからこ・ん・なに渋いですぅ～（……白黒ページって嫌い……）



今月の採用者：LV50（２名）／福岡県　渡部英治くん、長野県　小笠原一樹くん。LV20（１名）／埼玉県　松井公伸くん。LV0（１名）／滋賀県　小澤克年司くん。

# 機動戦士ガンダム逆襲のシャア はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

**3D格闘STG『Zガンダム』を遥かに超える驚異のクオリティで登場した最新作『逆襲のシャア』。その魅力を余すことなく紹介すると同時に、基本操作やテクニックなど、プレイに役立つ情報を満載してお届けしよう。**



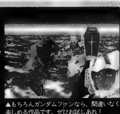



**●キャラゲーの域を完全に脱した作品です！**

3D格闘STG『機動戦士Zガンダム』に続く第2弾として、劇場版アニメ「機動戦士ガンダム　逆襲のシャア」をモデルに制作されたのがこの作品。ただ、ゲームに盛り込まれているのは「逆襲のシャア」の物語だけではありません。「アムロとシャアの戦いにスポットライトを当てて……」という基本コンセプトのもと、一年戦争からの2人の戦いがすべて収められているのです。そのため、この作品をプレイすれば、あのとき2人が何を思って、どう戦ったのか、という戦いの歴史が思う存分楽しめるようになっているわけです。

このゲーム最大の特徴は、やはり前作を遥かに凌ぐハイクオリティのCGムービーでしょう。細部に至るまで緻密に再現されたMSが、画面狭しとダイナミックに動き回るムービーは、まさに原作を超えた仕上がりになっています。それに加えて今回は「カットインで入るパイロットの顔が、MSの挙動とシンクロして動く」という新しい見所が追加されており、演出面でも一段と充実した作品になっているのです。

**3D格闘STG!**
**やるなブライト、ロンドベル**
**地球は地球は大ピンチ がんばれガンダム**



▲もちろんガンダムファンなら、間違いなく楽しめる作品です。ぜひお試しあれ！

システム的な面での変更点は、使用できる武器の種類が増えたこと。1対複数というシチュエーションでの戦いが可能になったこと。それに2人対戦プレイが1台のPSで楽しめるようになったことが挙げられます。これらの要素が新たに盛り込まれたことによって、戦いの幅も広がり、より戦略的かつ白熱したバトルを楽しむことができるようになっています。また前作にあった、隠しモードや隠しMSといったオマケ要素が充実しているのもうれしいポイント。単なるキャラゲーではなく、また単なる3D格闘STGでもない『逆襲のシャア』は、ガンダムファンならずとも楽しめる作品といえるでしょう。




●最強モビルスーツランキング・ベスト9(その1)

逆襲のシャア』に登場する9機のMSの中で、最強のMSは? 操作性や移動スピード、それに攻撃力や防御力、さらに武器の種類や扱いやすさといった数々のデータに基づき、編集部が独自に割り出した1位から9位までのランキングを発表しましょう。

第1位……RX−93 νガンダム

フィン・ファンネル、ダミー、バズーカ、ミサイルなど、あったらうれしいと思われた多彩な武器が一通り装備されたこの機体。スピードも速いうえ、攻撃力、防御力なども高くて、扱いやすさもバツグン。ゲーム中では、最強の強さを誇っています。唯一の難点はライフル装備時の3rd ウェポンがフィン・ファンネルガードになっているところ。原作を忠実に、という点はわかりますが、ほかのキャラ同様に攻撃技にしてほしかったです。

**3D格闘STG!**
**やらなブライト、ロンドベル**
**地球は地球は大ピンチ がんばれガンダム**
**その2**



▲νガンダムのフィン・ファンネルは攻撃時間が長くて強力。第1位は不動でしょうか。

第2位……MSN−04 サザビー

性能的にはνガンダムと互角。腹部の拡散メガ粒子砲が強いので1位、という意見もありますが、ビームトマホークが使いにくく、飛び道具が少ないということで第2位になりました。しかし頭部が破壊されないという利点もありますので、この2強の争いはパイロットのウデしだいで変化する可能性も大いにあるハズです。

第3位……MSN−04 ヤクト・ドーガ

ライフル、サーベル装備時の両方でファンネル攻撃ができるというのは、上位の2機にはない強力な特徴です。全体的に武器の弾数が少なめなのが唯一で最大の難点。

第4位……RGZ−91 リ・ガズィ

攻守のバランスがよく、敵をのけぞらせる特徴を持つミサイルを数多く装備しているのが特徴。ファンネルを持たないのが悔やまれるところ。




●最強モビルスーツランキング・ベスト9（その2）

第5位……MSN−100　百式

3rd ウェポンのメガ・バズーカランチャーの破壊力がバツグンに高いうえ、機動性もよい。しかし、このゲームで一番使えるファンネルを装備していないのと、威力は高いが種類の少ない武器が、上位機種に劣るポイント。

第6位……RX−78−2　ガンダム

機動性や武器の種類に関しては問題ないのですが、防御力が少々低め。それに使いどころの難しい武器（ビームジャベリン）があるなど、ちょっとテクニカルな機体になっています。パイロットのウデしだいでしょうか・・。

第7位……MS−14S　シャア専用ゲルググ

武器の種類が少ない点が、第7位になっている理由。メイン武器であるナギナタも、バーニアを消費するため扱いにくい。シールドを使わないところは原作どおりですが、でもウデで防御するのは……。

第8位……MS−06S　シャア専用ザク

操作感覚の軽さは全機体中でナンバー1です。近〜中距離で真価を発揮する武器が多く、接近戦を得意とする機体でしょう。ただし攻撃力と防御力が低く、かなりのパワー不足を感じます。バーニアを消費する攻撃（キック、ショルダーチャージ）も少々扱いにくいのが欠点。

第9位……MSN−02　ジオング

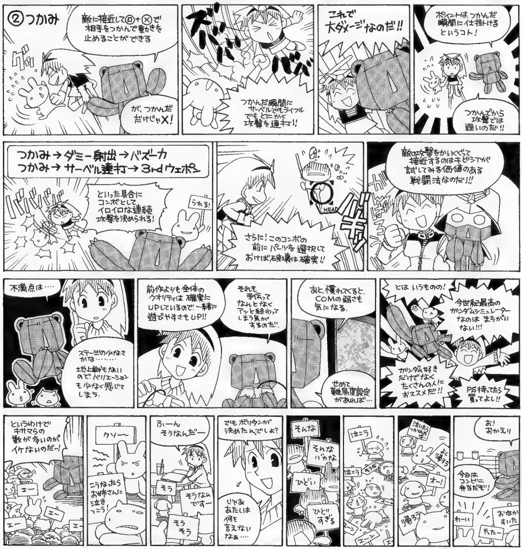
攻撃力はずば抜けて優れていますが、そのほかの部分に不満の残る機体。その中でも最大の難点は、操作感覚が重く感じられるところ。弾数の少なさも泣けるところです。確実に3rd ウェポンを当てていけば勝機はありますが……。上位を狙うのはかなり難しいでしょう。

こういった結果になりましたが、みなさん納得できましたでしょうか？

**3D格闘STG!**
**やるなブライト、ロンドベル**
**地球は地球は大ピンチ がんばれガンダム**
**その3**



▲次号本誌では全MSランキングをお届けする予定です。楽しみにしていてください！




●完璧すぎる〜っ! でも、それゆえの悩みか……

劇場版「逆襲のシャア」の名場面やセリフ、そして壮絶な戦いなどを完全再現し、またシステム的にも遙かに前作を上回っている今回の作品ですが、ちょっと気になる部分もあります。それは前作に比べてステージ数が大幅に減り、全体的なボリュームがダウンしているところです。それに前作では宇宙戦のほか、月面上、地球上での戦いも用意されていましたが、今回は宇宙戦のみというのも残念なところでしょう。いっそのことジャブローの戦いも再現し、シャア専用ズゴックも登場させていれば陸上戦&水中戦も楽しめたのでは……と思うのは編集部だけではないはずです。また全体的にテクニカルではありますが、操作に慣れると意外と楽にクリアできてしまいます。より一般性を高めるために難易度を下げているのは痛いほどわかりますが、できたら難易度を選択（例えばノーマルとニュータイプとか）できるようにしてほしかったです。

そんなわけで次回作のモデルに選ぶなら、ガンダムシリーズの中で変化に富んだ場所での戦いが数多く展開される長編アニメ……「ガンダムZZ」でしょうか？ ちょっとコメディータッチになりすぎるのが心配ですが、この作品なら変化に富んだステージでの戦いが存分に楽しめそうです。そのほか「機動武闘伝Gガンダム」というのも盛り上がりそうです。この作品なら、近距離での戦闘方法もバリエーションに富んだものになりそうですし、演出面もハデになるはず。いっそのこと現在製作中の最新ガンダムをゲーム化してみるのも楽しそうです。いずれにしてもガンダムは、まだまだ目が離せない存在になりそう。今後の展開に期待すると同時に、まずはお手元の『逆襲のシャア』で盛り上がってみてください！

**3D格闘STG!**
**やるなブライト、ロンドベル**
**地球は地球は大ピンチ**
**がんばれガンダム**



▲宇宙戦だけなのはやはり寂しいので、次回作では多彩なステージが欲しいところです。

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】

# ぬりえの時間

**左ん プロフィール** グラフィッカー、ドット絵師、マウス使い、マンガ家、詩人……なんとかその人。最近は [illegible]




イラスト／左ん

# COLUMNS OF DENGEKI

## 電撃コラムス

12月[illegible]といえば……よい子の[illegible]さんはもうおわかりですね。[illegible]94[illegible]の発売日です。ほかにもなにかあったような気が……はて？

### ★年末ジャンボなめくじ（↑私の学生時代のネタ）

ここ数年「ゲームの専門学校」が生徒獲得のためにハデに展開してますね。「ゲームの専門学校」といえば、自分と同じゲーム業界を志す人が何十人といるところですよ。コワ……いえ、なかなか楽しそうです。卒業したら「最先端」になれる……らしいよ。なんだかうずきます。私のような年寄りには縁のないところなんですが、今一度行きたくなってまいりましたよ。「運転免許はあるけど、もう一度教習所を走ってみたい」気持ちにちょっと似てたりして。私も「最も先っちょ」になりたい……。

とはいいつつ、私の周りには「ゲームの専門学校を卒業した」という人は極めて少ないのです。会社によって違うけど、だいたい新卒の人は高校や大学からが主で、専門学校からは「コミック専門」や「アニメーション専門」が多いです。そのほか、ゲームセンターの店員さんだったとか、「大学院で爆弾作ってました」とか、はたまた業界にはなぜか多い「元自衛隊員」（趣味が高じて入隊するんだって）など、いろいろな方々がゲーム業界で活躍されているのです。

ちなみに私は、高校が「工業専門」だったので、日々、ガス溶接したり旋盤で金属削ったりしてましたよ！　「自分はこのまま溶接のプロになってしまうのだろうか？」と不安たっぷり、う○ちどっさりの高校時代……。そして1日4時間はダジャレを考えていた大学時代……。そんな私でも採用されたので、ゲーム業界就職の門は「かなりおっぴろげ〜」であると思われます。

もちろん「ゲーム専門」のお勉強をしておくと、メリットもあるでしょう。ただ、開発環境や仕事の進め方は、会社どころかチームでも違ってくることが多いです。一番役に立つのは、実際に仕事を始めてからの経験なのかもしれません。就職前は何も知らないピュアなキミも、半年くらいたてば濃〜い人になれますよ。だって、会社に入ったら毎日ゲームのことばかりですもの。

貴重な学生さん時代、せっかくだからゲーム以外のことも、いろんなお勉強をするのがグーだと思いますですよ。「ガス溶接」とか。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

# Play Station プログラムパワーチェック

**岩崎啓真 近況**　組める！　感動の嵐！　まだまだパソコンで勉強しないといけない！

## ★1998年の総括と1999年に向けて（後編）

前回は半導体業界でいうところの「ムーアの法則」(「コンピュータのＣＰＵは１年半で同一価格なら性能が倍になり、同一性能であれば値段が半分になる」という経験的な法則）を引用し、現行ＰＳの寿命を予測、そして、「現行ＰＳから次世代ＰＳに移行するときに、どうすれば家庭用ゲーム機のデファクトスタンダード（事実上の標準）の地位を守ることができて、仮に守れないとしたら、どのハードが次の標準になるのだろうか？」という話題を提示したところまでだった。

で、さっそくその続きといきたいところだが、その前に「ＰＳが次世代ＰＳに移行するのが、おそらく来年中になるだろう」という予測の理由を再度明らかにしておこう。

まず第１に、来年末になるとＰＳが発売されて５年。普通の世界ではそう長くはない年月だが、ケタ違いの速度で進歩するコンピュータ（あるいは半導体）業界では、５年は想像を絶するほど長い。具体的な表現をするなら、10倍ぐらいの性能のものを同一の価格で発売することが可能なぐらいの時間なのだ。さらに、性能面ではＰＳよりも２年ぐらいのアドバンテージを持っているハード（Ｎ64）と、４年近いアドバンテージを持っているハード（ＤＣ）がある状況を考えると、もはやＰＳの性能は過去のレベルで、少なくとも画面や速度は、これら２つのハードと比較すると、最も見劣りのするものになっているのは疑いもない事実だということ（ここではソフトについてはまったく問題にしていないが）。

つまり「ＰＳの性能的なアドバンテージはすでになく」、「性能的には10倍程度のハードを投入することが十分に可能な程度の時間が経っている」、この２つの理由に加えて、最近の報道や錯綜する情報（笑）から、次世代ＰＳの発売は来年中（あるいは来年度中）ではなかろうか、と予想しているわけだ。

それから「仮にＰＳが今の標準の地位を守れないとしたら、どのハードが代わりに標準になるのか？」という話題の「守れないとしたら」の１つのキーも、この発売時期にある。

ＤＣもＮ64も、ＰＳと比較すれば明らかに高性能なハードで、特にＮ64は64ＤＤを控えた今、『ゼルダの伝説 時のオカリナ』の好調で波に乗っており、ハード自体が勢いを取り戻しつつある。さらにその勢いを加速するように『ピカチュウげんきでちゅう』も猛烈に売れていて、もしかしたら、このまま一気に64ＤＤまで突っ走るのでは？　という可能性も感じられるほどだ（まさかそううまくはいかないだろうと思うけれども……）。

また、ＤＣも発売時の出荷台数不足や、ただでさえ少ない対応ソフトの発売延期といった問題を抱えているが、それも春までには解決すると思われる。……まあ、そうはいっても本当に売れそうなソフトがまだ見えない状況があり、ＤＣに関しては皆目見当がつかないのだが、ハードウェア自体は非常に高性能なものなので、何かのきっかけでブレイクする可能性は十分にある。これから先、当然注目すべきハードだろう。

この２つの高性能マシンに囲まれた今のＰＳの状況は、見ようによっては、1994年前半の『FFVI』が発売直前で『DQVI』がアナウンスされていたＳＦＣと似ているといえなくもない。ようは「たしかに今は覇者だが、すでにハードの限界は見えていて、(ソフトの面からも）ハードの寿命が感じられる状況」ではないかというワケ。そして、当時の覇者・任天堂がハードの寿命（というか次世代機戦争と呼ばれた、競争によるポリゴンへの移行）を見誤って、ＳＦＣ→Ｎ64への移行が遅れ、恐ろしく苦戦したように、次世代ＰＳへの移行がズルズルと遅れるようだと、Ｎ64（＋64ＤＤ）やＤＣが販売台数を伸ばし、現在の覇者・ＳＣＥＩが苦戦を強いられる可能性も、間違いなく「ある」だろう。次世代ＰＳの登場が遅くなれば遅くなるほど、他社の販売チャンスが増えて、ソフトの面でもヒット作が登場するチャンスが増えるわけだから、これはちょっと考えてみると、危険な要因だらけだ。とはいっても、ＳＦＣ末期のようなソフトの閉塞感は、ＰＳにはまだ起こっていないので、少々、この予想は大げさな可能性はある。ただ、ＳＦＣ末期に見られたもう１つの傾向、ソフト販売本数の激減はすでに事実として起こりつつあるわけだが（どうも「こう考えればこう」というふうに、こういう状況の予想は本当にきりがない）。

さて、ここで少し見方を変えてみよう。先の（1994年末の）次世代機戦争の結果を振り返ってみると、ハードの基本設計(基本性能)が失敗しなければ、十分な台数が売れるのに２年程度かかり、台数的に追いつくのが難しいくらいトップとほかとの差が開くのは１年程度、という印象がある。ということは、ＤＣの発売で次世代機戦争の火蓋が切って落とされた今、あと１年の間に何の発表もないようなら、次世代ＰＳへの移行が失敗する可能性も十分に考えられることになるだろう。これを逆にいえば、次世代ＰＳが来年末か、あるいはさ来年初め（春休みってのも一応ありかとは思う）に発売され、今、僕が予想するように外部周辺機器の互換（コントローラなんかはそのまま使えるということ）が保たれていれば、よほどとんでもないソフトがＮ64もしくはＤＣに登場しない限りは、なんとか今の地位を保てるだろうし、少なくともマイナー機種に陥ることはないのではなかろうかとも、考えているわけだ。

ま、それはさておき……こういう話はプロ野球のペナントレースの予想みたいなもので、おもしろいことはおもしろいのだが、ユーザーであるみんなに忘れてほしくない、絶対に大事なことがある。それは「ゲームマシンは、結局、遊びたいソフトを遊ぶための箱に過ぎない」ってこと。ハードメーカーにとっては台数は死活問題かもしれないが、ユーザーにとっては意味がないし、関係もない。ＤＣが1,000万台売れようが、Ｎ64が3,000万台売れようが、欲しいソフトがなければ、それはそのユーザー個人にとっては何も意味はない。その逆で次世代ＰＳが発売されて、仮に100万台しか売れなくても、あるユーザーにとってはすごく欲しい、すばらしく感動的な（ちょっと大げさかな？）ソフトがあれば、次世代ＰＳはそのユーザーにとっては最高のハードになるのだ。「欲しいソフトのあるハードがいいハード」であって、よほどのハードマニアかプロでもない限りは、欲しいと思うソフトがない限りはハードを買う必要はないし、その逆で「どうしても遊びたいソフト」があるのなら、そのハードごと買ったって、ぜんぜん問題はない。これだけは、このアヤしげな（笑）ゲーム業界にあって、絶対の真理だ。

まあ、結局ソフトだよなあ……なんてことを、ＰＳの発売予定リストを見ながら、考えてしまった。『FFVIII』も『DQVII』もあるし、個人的には『カルドセプト』の移植にすごく期待しているし、そんなときに次世代ＰＳの話をしたって、あんまり意味はないよなあ、なんてこのエッセイを書いている僕が思ってしまうほど、充実している(笑)。欲しいソフトが出る、新しいハードを買う。その程度の軽い気持ちでおもしろおかしく、この新・次世代機戦争を楽しみつつ、今、自分の目の前にあるＰＳを骨までしゃぶるのが一番いいのではないだろうか？

というわけで、僕は再び『クラッシュ・バンディクー３』のタイムアタックに戻ります。

# よしきくりんのへんちくりんコラム 初心者の気持ち

**よしきくりん プロフィール** [illegible]

## ★1998THANK YOU! 1999HELLO!!

今年もあっという間の年の瀬。あわただしさに身を任せつつ、気分だけはゆったりと冬じたくをしようと思います。さて、私にとっての'98年は、本出版のイラスト、300枚限定といういわくつきのミニミニＣＤアルバムの発売に尽きますね。このＣＤの売れ行きによっては、来年第２弾が発売になるかも……なんか、このメジャーじゃないマイナー感がいいでしょ？　ちなみに、この「よしきくりん創刊最終号ＣＤ」は、私の小耳に挟んだ情報によると……バックアップ（電話03-3401-3402：営業時間AM10:00〜PM7:00）に電話するとまだ入手できるらしいというウワサ。さらに各地方のアニメイトでも取扱いがあるとのウワサですぞ。今現在、このＣＤはかなり貴重であると思われます。ましてや私のサイン入りのものは……かなりの品であることは請け合いですぞ(笑)。

さて'99は……ＣＤをはじめ、また新たなる挑戦へと放電(笑)していきます！　それからここで大切な番宣。私がレギュラーでナレーションをしているフジＴＶ系列で全国ネットの「ウォンテッド」（毎週金曜夜8:00〜9:00）を来年も必見よ!!

さてさて、ここでひさしぶりの『ときメモ』情報！　『虹色の青春』『彩のラブソング』に続くドラマシリーズの最終章『旅立ちの詩』が来春発売になります。『虹色〜』以来の優美ちゃんも登場！　このゲームの収録は、たしか10月中旬頃だったかな。台本の量もけっこうあったので細かいところは、忘れちゃいましたけど……優美ちゃんの苦手な料理に関するミニゲームにプレイヤーと対戦するコーナーあり、好雄お兄ちゃんとの心暖まるシーンありと楽しめるハズ。それにしても『ときメモ』ゲーム関係の収録ってひさびさだったので、早乙女優美になるのにちょっと時間かかっちゃった。今まではわがままなセリフが目立っていたけど、ちょっぴり大人になった優美ちゃんにも乞うご期待よ!!

さて、今年をしめくくるコラムは'98ゲームレポート総まとめとして〝くりんベスト３〟の発表です。まず第３位。年明け第１弾のハワイ気分満喫の『みんなのゴルフ』。第２位はおマヌケなキャラが気に入った『クラッシュ・バンディクー２』。そして、輝く第１位は！　男勝りの私の心を27年振りに揺さぶった愛しい人『仮面ライダー』様に決定です!!

この年末から来年にかけて、ぞくぞくと期待のゲームソフトが発売されるのでお楽しみに〜。では、良いお年をお迎えくださいねぇ。




イラスト／よしきくりん

# シリコンバレー在住・ナベP殿下が贈る 西海岸電脳遊戯事情

**ナベP殿下 プロフィール** [illegible]編集長。徹夜がなくなった代わりに、[illegible]




イラスト／山師

## ★なぜアメリカ製のゲームは みんなアメゲーなんでしょ？

オィッス！　と、いかりや長介みたいなあいさつで短期連載企画を始めます。この欄では、一応最新のアメリカのゲーム事情を中心に書いていくつもりです。が、アメゲーにはあまり興味がなくても、読んでおもしろい内容にしますので、ぜひおつき合いください。

さて、見出しにもあるようにゲームの中には、ちょっと見ただけで「うわっアメゲーだ」というようなものがけっこうあります。このときのアメゲーという言葉は単に「アメリカ製ゲーム」という意味ではなく、アメリカ製のゲーム独特の美学・雰囲気・操作性・難度を備えたものとして使われていると思われます。そしてアメゲー度の高いゲームは日本ではあまり受け入れられていません。しかし、昔私が仕事上出会ったアメリカ製ゲームはどれもこれもアメゲー度が極めて高いのでした。

アメリカに行って初めてＴＶゲームの取材をしたときの一番の関心事は、アメリカのゲームはみんなアメゲー度が高いのか？　ということでした。結果的にはみんな高いということがわかったんですが、なぜそうなるのかというのは最近まで理解できなかったんです。だってアメリカでもヒットしているのは多くが日本製のゲームなわけですよ。ついにそのソフトの力で日本製ゲーム機はアメリカ製ハードを駆逐し、今やアメリカでも家庭用ゲーム機のシェアはソニー＋任天堂＋セガでほぼ１００％。日本製のいいところを取り入れてアメリカ製のヒットゲームを作れないのかなあ、と昔は思っていたんです。

でも……わかりました。ばっちり。そのわけが。こっちに住んで、普通に暮らしてると日本にいたときに何気なく取り込んでいたモノがぜんぜん入ってこない。マンガ週刊誌とかアニメとか……どちらも似たようなものはあるけど、完全に子供向きに作られていて大人の鑑賞に堪えるものは少ないのです。大ヒットした過去の日本製ゲーム作品を思い浮かべれば、それらがアニメ、コミック、ＳＦなどの蓄積された過去の作品なしには生まれえなかったことは想像できるハズ。そこにゲームを加えたオタク系文化はそれぞれが影響しつつ、新たな作品を生み出す土壌になっているわけで、これは日本にしかない独自のもの。

結論として、日本で作られるようなゲームを生み出す肥沃な土壌がアメリカ文化の中には皆無ということでした。大げさかもしれないけど、ＴＶゲームは日本文化の凝縮されたエンタテインメントの結晶といえるかもね。

# 流通の鬼かまやんが斬る！
# PS業界大人の話

**鎌田重昭 プロフィール** C Gデザインなどなど、

## ★誰のための中古論争なのか？（その3）

今年もあっという間にクリスマスとなりました。みなさんプレゼントに何をもらいましたか？　ＤＰＳの読者のみなさんだと、ゲームソフトをプレゼントでやりとりという人も多かったでしょうね。「このゲーム、おもしろいからいっしょに遊ぼう」とかいって、彼女を部屋に連れ込もうとした人、うまくいったのかな(笑)。

年末商戦用大作ソフトもだいたい出そろって、みなさん攻略に燃えていることと思います。今年は完成度の高いソフトが多く、どのジャンルでもけっこう楽しめそうですね。私は例によって『Ｒ４』にハマっています(笑)。これのオマケに『リッジレーサー』のハイスペック版がついてきたのですが、オリジナルモードをあらためて見ると『Ｒ４』との差にビックリしてしまいますよね。

『リッジレーサー』の発売当初は大興奮だったのに、『ＧＴ』あたりを見慣れてしまうと『Ｒ４』でもそう驚かないんですから、慣れというのは恐ろしいもんです。やはり高性能ハードの実力を引き出すためには、ソフト開発をする側に数年の経験が必要なんだなと思い知らされます。

新製品であるドリームキャストの実力はたしかに大変高く「ドリキャスはまだいいや」とかいっていても『バーチャファイター３tb』の画面を見て、その画質のスゴさに買いに走った人も多かったようです。しかし、タイトル数があまりに少ないことがネックになっているみたいですね。ＳＳも本当にソフトがおいしくなってくるのはこれからだったんじゃあないか、と残念に思っているのは私だけではないと思います。

さて前号では、ソフトを作っている人たちは多くの場合、作品を著作権ごとソフト会社に売り渡していること、そして現在のシステムではソフトを作っている人たちの生活のためなどで、ある程度仕方がないということをお話しました。この現状を大きく転換させるのは、かなり困難だと思います。

まず、ゲームソフトというアイテムそのものの市場性が、音楽ＣＤや出版物などといったほかの著作物と大きく異なるのが最大の原因でしょう。つまり、対象となる購買層がほかの著作物と比較してまだまだ狭いですし、購買傾向のパターンもそれほど多くありません。したがって「決まったサイズの市場を奪い合う」スタイルとなりやすいのです。俗にいう「パイの奪い合い」ですね。

それに加えて、ソフトが１つのメーカーのハードにしか対応していないという点も挙げられます。音楽ＣＤならどこの会社のＣＤプレーヤーでも再生できますが、ＰＳソフトはＰＳでしかプレイできません。同じＣＤでも音楽ＣＤやパソコンなどとは大きく異なる点ですね。

また、価格も原因の１つだといえます。ソフトがＣＤになって価格が抑えられましたし、廉価版のソフトも登場してきてはいますが、新作ソフトはだいたいが５～６千円と音楽ＣＤに比べれば倍近い価格です。音楽ＣＤなら好きなジャンルとヒット曲の２枚が買えても、ゲームソフトだとどちらか１枚になってしまいます。

これは前述の「市場が狭い」こととも関係があります。原則としてソフトの価格は「制作費÷販売予定数」で１枚あたりの概算が決まるワケですから、たくさんプレスできれば安くなるのはいうまでもないでしょう。まあ、これをいいだすと「ニワトリが先か」のような論争になりかねませんが、価格も大きな要因となっていることは間違いないでしょう。

実はこうした背景が、中古販売差し止め運動へとメーカーを動かしている要因となっていることは、もうおわかりだと思います。狭い市場に高価格の商品を安定して販売し続けるには、中古商品が大きな阻害要因になっているとメーカーは考えているのです。

この状況を打開するには、本来であれば市場の拡大を図ることが最優先項目であるべきでしょう。ソフトの面ではいままでゲームとは縁がなかった人たちを取り込むための工夫、つまり若い女性や高年齢層といった人たちを対象にした魅力的なゲームの提供などが必要だと思います。しかし、新たなジャンル開拓はメーカーにとってかなりのリスクなのです。

ハードについていえば、互換機の認可なども有効な手段なんですが、現実的には難しいようです。今までもたくさんの試みはあったのですが、成功と呼べるのはシャープの「ツインファミコン」くらいで、あとは死屍累々といった現状ですから、メーカーサイドで二の足を踏むのも無理はないでしょう。

しかし、こういった状況だからといって問題解決法を内部だけに向けていては、業界全体の発展には寄与しないでしょう。市場サイズが大きくなれば、複数のソフトが並行して販売できるようになり、最低出荷数もケタを上げることができるようになります。そうなれば著作者とメーカーの間でも印税方式のような契約が可能になり「制作者の著作権」も成り立つようになると思うのですが……。

■「でもね、ユーザーとしてはそんなこと関係ないじゃん。だいたい自分の金で買ったソフトはオレのモノなんだから、中古に売ろうが捨てようがオレの勝手だろ!?」とお考えのみなさん。次号ではそのあたりをお話したいと思います。

■今年も残りわずかとなりました。来年がＤＰＳ読者のみなさんにとって、すばらしい年となりますようお祈りしております。それではよいお年を！




イラスト／菅野博士

# PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
やがて来る未来り自分のために熱くがんばる……知恵とハガキの読者様ページ




まんが／岩瀬さとみ

はい！　今年最後のDPSど、みなさまいかがお過ごしでしょうか？　冬の寒い日々を楽しんでる？　コントローラ握ったまま寝ちゃうと身体が痛くなるので注意。ね。

PSの奴隷

PSの奴隷は絶好調発売中のPZG作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんです。お店で売ってなかったら注文しよう！　としつこい宣伝も許してくれるPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か描いて、あて先明記でポストに入れるだけ！

本当の自分を求めて、私は今、１人旅をしています。「ふう」ため息と共に吐いた息が白く待合室に消えていく。ここは北海道元原蛇駅。今日はここに泊まることにしよう。あれ……ベンチに本が置き忘れられている。電撃プレイステーションの読者ページ「ＰＳの奴隷」は略して「ＤＰＳど」。11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペックでお送りするわけで……ってなにオレは独りでしゃべってるんだろう。ふっ、まあいいさ。どうせ行くあてのない１人旅。こんな夜があっても許されるよな。きっと。

奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴

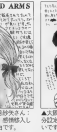
# もうすぐ新年だね、貴方にとって来年が良い年であり

ますように。思う次第であります。なら、自分はどうなんだって？ そりゃ当然、幸せなんですよ。かなり。


▲岡山県　樹宮匡平さん：凍死というか凍傷には気を付けましょう。



▲埼玉県　蒼月紗矢さん：正統派は無口。感情移入しやすいって理由です。


▲大阪府　昭直利さん：自分設定で突っ走るのも楽しいですよね。


▲兵庫県　こだま高兎さん：絶対彼らは登場しないでしょうしねぇ。



▲神奈川県　藍色くじらさん：身体がどんどん疲れていくのが悲しいです。


▲滋賀県　仙蛙さん：お金上手く使わないと。きびしいですからね。


▲千葉県　S・風雅さん：食べますから。大阪で　大事です。名物多いですし


▲東京都　山師さん：忍者ですからね。世界観かキフイじゃなかったらゴーです。


▲北海道　こすずめきのさん：ピエトロって天然のスケコマシ？



▲茨城県　小見幸子さん：アニメとかもキレイなんですかねぇ？


▲愛媛県　日向ラジヲさん：ゼプチェンの上はものスゴイ風ですから。



▲岡山県　綾千さん：個性バリバリですから。いいですよね。



▲千葉県　春日マコさん：王道パターンはやはりいけてます。



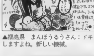
◀愛媛県　如月二月さん：女教師、ＯＫです。シドは熱血教師って感じですよね。髪長いですし。



◀東京都　スティーブンさん：こんな年越しも楽しそうです。男臭そうですけど。かなり。


▲大阪府　キノピコンさん：ハガキ描きは楽しいですからね。

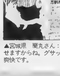

▲宮城県　NAKOさん：夢にまで見るステキな貴方。リアルでしょうね。竜。



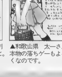
▲福島県　まんぼうるうさん：ドキドキしますよね。新しい機械。



▲北海道　こすずめきのさん：震えますしね。もうぶるぶる。



▲宮城県　蘭丸さん：刺せますからね。グサッと。爽快です。


▲和歌山県　太一さん：本物の落ちゲーもよろしくなのです。

「ファミコンの魅力にとりつかれ、ＴＶゲームを始めてから早10年。多分、床部ライターの人たちも同じだと思うのですが。ＦＣから始まってＰＳ、ＳＳ、ＤＣとものスゴク進化しましたよね。ゲームは。ソレに比べて、自分は全く進化していない気がします。なんだか悲しくて(笑)。まあ、いいやでいいんですかね？流しちゃって。人間の進化はまだ先なんでしょうか(笑)？」鹿児島県　一刀流障さん：

日本で人間の進化が比較的身近なテーマとして取り上げられたのはＴＶアニメ「機動戦士ガンダム」のニュータイプが最初だと思います。それから既に20年。依然、地球の環境破壊は進み続け、戦争は起こり、人は世紀末に向かって疾走中です。と、まあ、難しい言葉で書き始めてみましたが、人間という種の進化は意識して出来るモノじゃないので、考えてもしょうがない気がします。どうでしょう？ 確かにゲームはものスゴイ勢いで進化しました。しかし、それ以外のモノも、スゴイスピードで進化しています。10世紀の100 年間で起こった環境の変化と20世紀に起こった環境の変化。想像しかできませんが、今世紀の方が遥かに忙しそうです。この忙しさはどこまで加速していくのでしょう？　もしかしたら、この速さに最後までついて行けた人間はナリユキでいつのまにか進化しちゃってるかもしれませんね（笑）。

「ツラくなると逃げ出す性格を何とか直したいんです。何かツライことがあるとすぐ、ゲームしちゃうんですよね。ゲーム自身には罪はないのになんだか、ゲームが悪いと思ってしまったりして……。とにかく性格を直したいです」東京都　ホンボウさん：

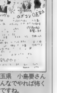
性格を変える。大変ですよね。特に自分で自分の弱点が判っている場合、ツライです。どんどん落ち込んでいきますし。とりあえず……「なんて自分はダメなんだろう」と落ち込みそうになったら、自分がその時最もしたいことを思い浮かべて、ソレを叶えるためにはどうすればいいか考えましょう。別に「あのソフトを買うにはどうしたらいいだろう」でも「どうすればあの娘と仲良くなれるだろう」でもいいと思います。とにかく、落ち込んでいくのを止められれば勝ちです。そして「落ち込む」ということをある程度忘れられれば、何だか知らないうちにその時間が建設的で前向きな時間に変わっていきます。反省して自分を諫めるのは大事なことですが、だらだらと続けるのは大抵ムダ。ツライことがあるとゲームに逃げ出す自分がイヤなら、ゲームをしながら明るい未来を考えるクセを付けましょう。なにごとも前向きな気持ちから。後悔しないコツです。

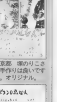
## ロボコン０点な人

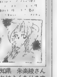
### 遥かなりブリタニア

**ついにあのゲームに手を出す。コレはヤバいかも？　（ほ）**

自宅でインターネットの環境もまずまず整ったので、かねてから気になってしょうがなかった「ウルティマオンライン」に挑戦することにしました。っていうかぁ、(魔)さんが買ったのを見て悔しかったのでソッコー買ったというか。取りあえずインストールまでは問題なかったが、最初の難関、アカウント取得で思った通りつまづいた。この間の詳細は省くが、実に２時間を消費した。さらにサーバーへのアクセスでつまづき、英語だらけのキャラメイクで引っかかり、結局どうにかこうにかブリタニアへ降り立ったのは４時間後。その間、電話繋がりっぱなし。なるほどこれは金かかるワケだ。で、無事ブリタニアに降り立ったのはいいが……何をしていいのかサッパリ分からない!!　ここでＰＫにでも殺されればドラマティックなレポートも書けたのだが、なんだか歩いただけでログアウト（詳しくは右ネーム参照）。もうちょっとオフラインで勉強しなくてはなりませんな。まずは英語の勉強でもしましょうか（笑）。でも折角の無料期間は楽しまなくちゃ。ちなみにWAKOKUにいます。名前は……きっと見れば分かります（笑）。


▲埼玉県　小島要さん：みんなでやれば怖くないですね。


▲東京都　塚のりこさん：手作りは良いですよね。オリジナル。



▲愛知県　朱楽綾さん：これはよくありますよね。つい押しちゃう。

矢を持っていたがＳＴが足りなくて装備できないので、短剣でチクチク攻撃。倒すのにやたら時間がかかったうえになんか気がついたら瀕死状態（笑）。あやうく鶏に殺されるところだった。その後帰り道で迷って迷走。道路を見つけたので道ナリに歩いていたら、いつの間にやらノテイン。いや～歩いた歩いた。本当に歩いただけでした。取りあえずまず何をしたいかを見つけなくては。金稼ぎもいいけど、やっぱ諸国漫遊もいいなぁ。水戸黄門みたいなやつ。せっかく首都ブリテインについたのだから、ここから始めてみましょうか。印篭はないので、せめて助さん格さんに変わる強力なペットを見つけなくては。当然自分は戦わず、見てるだけ（笑）。そりゃそっと動物調教のスキル持ってたッけなぁ。なんか英語ばっかりなんでよく分からないや。これでも昔はネットハックとか英語版でやってたんで、なんとかならんこともないけど。（ほ）

お金がなぁ……かかるんだよなぁ。まじで　なんとかしないとね。（魔）



「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。次の決算大決定！　なんと２月26日発売の100 号！　ラストスパート、ガンバって下さい。ハガキ送ってね！

さてその「ウルティマオンライン」なんだけど、さすがインターネット専用と銘打っているだけあって、とにかくサーバーにアクセスしないことにはキャラのステータスを見ることすらできない。ていうかゲームが始まらない。１人遊びもできた「ディアブロ」と違って、不正に対してやたら厳しいです。セーブデータがサーバー側にあって、オフラインでは一切千歩できないのですから。つまりキャラメイク中も接続しっぱなしであって、じっくり考えてる間にも刻々と電話料金がかさんでいく。これは本気でテレホーダイ導入を考えなくては（実は入ってなかった）。最初のときは、キャラメイクに入った時点ですでに3時間が経過していたし、英語ばっかりでサッパリ意味が分からなかったこともあって適当に作っちゃいました。最初の舞台はミノック。何していいか分からないので適当に歩いていたら鶏発見。最初から

ＰＳのＣＦがゲーム業界に与えた影響は大きいよね。（魔）

## ギャルとゲームとなみだとちくび♥

**最近のＰＳ事情にうとい俺ではあるが、『R4』が発売されるまで、このゲームのことを『R-TYPE』か『R360』の続編だと思ってたのはさすがに問題だな、と思った。（中）**

ひょっとして、今号が'98年の最後になるのかな？まあ、世間では今年もいろんなことがあったようですが、情報が遮断された世界で暮らしている私にゃほとんど関係ありませんな。ゲーム業界にかぎっても、ダイレクトに仕事と関わることもなく。パッと思いだすニュースといえば、ドリームキャストが出た、湯川専務、せがた三四郎ってとこですかねぇ。ＰＳ関係の話がないのは俺がセガマニアだから……ではなく、単にこれひとつ、というものがないだけの話。全体的にいえば、ゲームのCFにＰＳのCF的なものが増えたかなぁ。ＰＳ的CFとは、そのゲームのポイントひとつを徹底的にパロっちゃう、それも日常を舞台にしたヤツ。今年のそれ系なら「影牢」とかね。「女の子が罠を仕掛ける」という要素を取り出していじくった結果があの不条理さですよ。アイデアもいいけど、ゲームの魅力も伝わったんじゃないかな。やるドラ第２弾（名前忘れた）の「三角関係いかがっすか〜」「後腐れはないんですか？」もよかった。熱い夏－だれる－倦怠気味のカップル、それをシャキッとさせるアイスキャンデー－三角関係という図式はすげぇ振るってる。今年はこういったSCE　自らのCF調を、それぞれのメーカー独自のCFにも組み入れた印象だね。最近ではシスコ『ヴィジランテ８』とかそうでしょ。ＰＳのCF戦略はやっぱ効いてるよ。来年はどんなものを持ってくるか、いまから楽しみにしようっと。



▲東京都　ばらスィーさん：タイトル自体が浮上してきませんねぇ。



▲東京都　スティーブンさん：人気はばらついてます。ものすごく。




▲大阪府　高島ひろいさん：人気出て欲しいですよね。そして続編を。



▲福岡県　いちがやまみさん：ソレだけ買うとかなり痛いですよね。




▲茨城県　小見幸子さん：まだまだ判りません。面白くなりそうですが。



▲富山県　十月若依さん：先生昔は短髪っぽいですよね。なんとなく。




▲高知県　Museさん：イベント条件キビシイので何度もプレイできます。



▲神奈川県　嵯峨宮さん：カワイイですよねぇ。ガミガミめろめろです。




▲大阪府　クラゲ２号さん：かなりハッキリしゃべってますから。



▲茨城県　沙羅双樹さん：雰囲気ばっちりです。システムはちょっと……。




▲神奈川県　白露奈紀さん：水着でも放しませんから。ダメです。



▲大阪府　水上陽平さん：ＤＰＳでは犬と言うことにしてます。勝手に。



▲東京都　MAYさん：Ｎくん。堪能しておきましょう。



▲岩手県　INFさん：イヤでしょう。かなり。怖いですよ。



▲岡山県　水鶏さん：本当にいますからね。そういう人。



▲茨城県　夏初月さん：ギリギリがそそるのは確かなようです。



▲神奈川県　嵯峨宮さん：自分の理想に近付けるのはムズイです。




▲大分県　英桃さん：ちょっと怖いときもないですか？



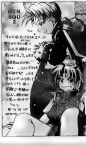
▲千葉県　高浜臨さん：スゴイムービーが隠されてます。



▲埼玉県　旅人さん：ファンタジー色弱いですよね。かなり。

▶大阪府　水上陽平さん：ポケステ延期されました。まあ、そんなに高くないですし、持ってた方が楽しいはずですよ。多分。イロイロできるみたいですから。




◀茨城県　CUSTOMさん：基本的なシステムは前作のまま。安心して楽しめます。シナリオもかなりＯＫらしいですよ。



◀兵庫県　春姫さん：続編出ても…キャラは変わっちゃう気もします。何となくですが。




◀兵庫県　スイカレーさん：クロードの情けなさっぷりは……最初びっくりしましたが。




まんが／風上旬（それはそれでいいんです。楽しむことが全てですから）

**★★ゲームライター講座★★**

「お茶の水っておいしい食べ物屋さんとか多いんですか？」青森県　ナンシーさん：

多いみたいですけど……基本的に食事はコンビニとかファーストフード系が多いので知らないのです。逆に教えて欲しいくらいです（笑）。キッチンジローと焼き肉のマルタケは知ってます（笑）。



◀北海道　藤岡クマエさん：恥ずかしいですよね。盛り下がって来ちゃうし。トホホ。

**各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！**

『へたくそ王』ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

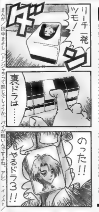
「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。




▲神奈川県　仲十泉さん：ＦＣなんですよ　きっと

チ○ポ！　というかウィッス(まるで似てないって)。ポケステ延期しちゃってちょっとガックリきているオレ様ですが、まあ、やるゲームはいくらでもあるのでまあいいかって感じです。年末系だと『幻想Ⅱ』と『ＴＯＰ』かな。下の（犬）くんのコラムには事実と違う部分があります。『ドラクエ』もやってたけど、『ＴＯＰ』もやってました。と言うか、どちらも仕事でやらざるをえなかったのでした。だから会話もできたハズだけど……あの頃それほど仲良くなかったしね（笑）。ＳＦＣ版は後半バランスメタクソだったなぁ。直ってる？　（魔）



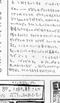
まんが／田中まさし（ドンジャラって感じでしょうか。パイが軽いんですよね、アレ）・イラスト／NDO

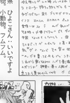
## ランキング発表

525：山師
500：週末の怪人
485：のぶすけ
440：ごぢうりH、RATA
435：水鶏
390：TOMY、むにゃん
385：難瀬ユキ、矢渡
380：東本夕夜、はせがわ韋仁
375：柴田恭子
350：祥人
340：小見幸子
330：湖山たみ
320：雨宮五月、バー子
：田中将司
315：佐伯まさめ
：ねこ香織、リンチンチン
305：クラゲ２号、ちったん
300：卵月渉
285：如月二月、都賀行宏
280：紅月朽葉、太一
：NAKO
275：S・風雅、スティーブン
：みなみ流水

●270　暮新、●265：卯月レイヤ、日向ラジヲ、●260　走馬あづみ、●245　いわきゆーし、とりお、●230　衷原斑、有栖川恭、昭直利、ホルヲ、●225：いちがやまみ、●220　彩軌彼方、真宮まゆ、●210　セト、山口27号、櫻璃、●205　北原健光、仲十泉、楽柚、●200：めもるん、●195：水上陽平、●190　えんぢまる、広瀬川秋人、●185　いふじこう、えんぜるぼーい、香月りん、くめた夏緒、宮崎あさみ、●180　如月龍牙、想あたみ、檀月子、深野樹里、遊佐サルサ、●175　フォレスト、藤神哉也、●170　綾千、樹宮匡平、鵠鴉、十槻久也、●165．ともの、眠るカバ、パグ12匹、布施唯華、ユズコ、●160　小林恭介、●155　谷川蛍雪、●150：浅薙袖椰、市藤にたか、カジサトコ、小島斐、葉月ひとみ、パラノイア、日向アキラ、ユドウフ、龍百蓮


◀千葉県　ちったんさん：アニメのヤツ見ないとでしょう（笑）。


◀岡山県　ひよこさん：いいですよね。動物。小動物。フムフム。



◀神奈川県　葵みなとさん：大変そうです。気を付けて下さい。

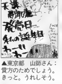

▲大阪府　覚智也さん：買いましょう。今なら大丈夫です。


▲愛知県　恒星さん：ナニモノなんでしょう。侮れません。



▲鳥取県　ねこ香織さん：だといいんですが。いないってウワサも。


▲埼玉県　ちょこぐまさん：違いますねぇ。かなり。スゴイです。

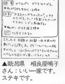


▲東京都　山師さん：貴方のためでしょう。きっと。うれしそう。



▲愛知県　山口27号さん：着せて何をしようというのでしょう？


▲大阪府　パラノイアさん．読んでるうちに判ります。きっと。



▲新潟県　相良屋鳴子さん：いい一家です。ステキです。


◀北海道　蒼月渚さん：ドキドキしちゃいますね。そういうミスは。



▲愛知県　ダンパさん：イジメでしょうか？　かなり。


▲熊本県　鯨子さん：どうなんでしょうねぇ…　ナルシア。



▲神奈川県　池田彩菫さん：ポケステで楽しいんですが……。

## 読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは12月30日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ

キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）とボクことラムダスのパーティはファーストクエストからギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦うことになる。なんとか帝国騎士団を退け、しばらくの休息の後……さらなるレベルアップを求めて新たな旅に。

大陸東への道は、まずはアーレスト公国に続いている。大きな街にたどり着くには峠を幾つも越えなければならないかなりの難所だった。やっぱり投げた棒の指した方向に向かうっていうのはマズかったのかもしれない。それなりにテンポ良く進んだのだが、１日目は野宿することになった。霊峰ファウスセルクを構成する山のひとつ、リキセツ山の中腹だった。

「この辺は比較的安全らしい」という情報を頼りに、それでも身を隠せる岩棚を見つけ、野営の準備を始める。

「食糧はソレなりにあるからね。しばらく野宿でも大丈夫」

キューの用意した食事を食べながら、一息ついたその時……。ハッ！

ローディンが顔を上げる。彼女は元々森の民である。森の民は自然での生き方を知り尽くしている。当然、身に迫る危険への対応も素早い。

「真の名と盟約の為にココに現れよ、我が同胞よ」

彼女の左手に小さく刻まれた魔法陣が光り、肩にいつの間にか黒く小さな生き物が現れる。

「ルーン、見ておいで」

ルーンは命令の通り、アッという間に影となってローディンの指さした方向に消える。

彼女の気づいたイヤな感じは、当然ボクとキューも感じていた。この辺一帯はキューの感知能力が及ばないらしい。いつもの周囲を見渡すようなハッキリした情報は期待できない。

「来るっ！」

兵庫県　降神壮一さん：


◀神奈川県　嵯峨宮さん：新展開です。どうなるんでしょう？

## ハードの神様の犬Σ

どうだろう——今さらPS買うってのは。じつは『FF4』やりた～い、『TOP』遊びた～い病なのです。今度のPSくんは４台めになるわけだけど、新機種が来年末～2000年ってな噂が流れているだけに辛抱したいんだけどねぇ。故障した３台の部品を混ぜ合わせて作るか？　いんや、無理ですな。「壊し方」と「壊れ方」（←表現に注目）が尋常じゃないだけに、無茶ですね。ま、けっきょく犬なワケだし（泣）。　（犬）

『ＴＯＰ』はＳＦＣで散々プレイしたので「遊ばなくてイイだろう！」という声もちらほら聞こえてきそうですが、これだけは譲れない（何を？）。だって、悔しかったんだもん。当時は『ドラクエⅥ』が同時期に発売されたため『ＴＯＰ』の影は薄かったんだよね。（魔）さんや（う）（さ）なども例に洩れず『ドラクエⅥ』で盛り上がっていた。くそー、おいどんは忘れないじゃけん！『ＴＯＰ』はオレの独り遊びで、仲間外れだったことを！「○○が仲間になってさぁ……」なんていう『ドラクエ』な会話にも参加できず、ひたすら独り『ＴＯＰ』（泣）。でもね、後悔はしていないんだ。いや、かえって良かったとさえ思っている。『ＴＯＰ』をクリアしたあと『ドラクエⅥ』をプレイしたが、船に泡がついたところでやめた（笑）。オレには『ＴＯＰ』の方が１億倍楽しかったってわけネ。だから語ると熱いよ。『ＴＯＰ』は！　だから『ＴＯＤ』しか遊んだことがない人にはぜひ遊んでほしいな。ちょっと○○っぽいけど、藤島キャラだからＯＫさ！　ってなわけで、懐かしみながら遊びたい『ＴＯＰ』萌え萌え話でした。ところで新キャラの声って誰なの？……って本誌読め！（ひとりボケ＆ツッコミ）。

★ＰＳ２（仮）って来年出ると思います？　う～ん★　情報がリークしてから時間が経ち、ちょいとは落ち着いた感のある新機種情報。プロセッサは来年２月にならないと詳細がわからないし、グラフィックスチップはトランジスタの詰め過ぎ（笑）で18Ｗ（らしい）という冬もあったかな放熱っぷり。製造プロセスも0.18μmの立ち上げと同時期なことから歩留まりの悪さも心配され、コストやチップの熱さ加減が心配でなりません。来年末に出すことは「技術的には可能」だろうけど、商売になるようなコストに収まらない気がするわけです。ってことで、私の予想は2000年発売！　ちなみに「互換性はなくても良し」派！　だって、今のＰＳソフトで遊びたきゃＰＳを起動させればイイわけだし、新機種が出たからといって既存のＰＳが製造中止になるわけじゃない（たぶん更に安くなる）。互換性重視が足かせとなって「ＭＰＥＧ２再生ができるＰＳ」みたいな中途半端に終わるのだけは勘弁です。でも、ソニーのやることは常識外れだからなぁ……（ニヤリ）。

あ、そうそう、そういえばＤＣのバラバラ報告がまだでしたね。前号で少しふれたように、買ったその日に部分解しました。これは、犬くんとしての恒例行事なのでやめられません（苦笑）。まず上蓋を開けて驚いたのは、セガのコンシューマ機史上最大であろう身のつまりかた（笑）！　コンパクトなだけあって、ドロッパー（スイッチング電源）、ＧＤ－ＲＯＭドライブ、放熱板、メイン基板の配置がお見事！「あぁセガらしくない（苦笑）」と思いつつ基板の裏を見たら、ジャンパー線が１本はしっていたのでホッとしました。やはりこうでなくっちゃ（笑）。つづく。

まるでＴＶを見ない（つけてるだけ）習性を改めるため、10月からの新番組（主にアニメ、一部ドラマ）をチェックしていたのだが、どれもこれも１回見ただけで見なくなった。長い習性はそう簡単には治りません。やっぱこれまで通り、ビデオになってから、ということになりますな。わりとアニメもドラマも見てる方なんですよ（ちょっとでも話題になった映画は確実に見ている）。ただ、ビデオになってから見るから世間はすでに……。しかも、ビデオでもつまらなかったら途中で見るの止めて返しちゃうし。　（ほ）

「お化け屋敷に弱い自分です。ものすごく。なので『バイオ』もダメです。が……結構キツメの性格のため、隠してたんです。でもある晩友だちの家で飲み会をしていたとき、誰かが始めちゃったんです。『バイオ』。なるべく見ないふりしてお酒飲んでたんですが……ダメでした。ムリしてお酒飲んだせいもあって、泣きながら「もうゲームやめてよ～」って駄々こねちゃいました。トホホ。おかげでソレまでの友人の姉御系な扱いが一変。可愛がられるようになっちゃいました。ちぇっ。まあ、いいんですけどね（笑）」千葉県　那由汰さん：

今だPS難民。ええ、嘘つきと呼んでください。『久遠の絆』もソフトだけ買いましたがまだ封も切っていません。なんせレビューでプレイしたライター2人がなんかスゴイ勢いでハマっていた代物です。きっとスゴイに違いありません。でもPSがないのでプレイできません。同じ日に発売した『R4』も買ってません。アレもコレも買ってません。トイもあまり買ってなくて最近無駄使いしてません（2週間ですが）。明日さく○やに行って無駄使いしてこようと思います。もちろんおもちゃ。ゲームですか？　来週は『幻想水滸伝Ⅱ』と『マール王国の人形姫』と『エリーのアトリエ』と『ブレイブサーガ』が出るので買います。多分。あそうそう、『ブレイブ』のムービーシーンは2回目以降ならスタートボタンで飛ばせる。誤解を招くような記載を某誌で見かけたので一応。まぁ本が出る頃には発売されてるのでみんな知ってると思うけど

# Nights of Knights



## 参加冒険者大募集中！

**超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみよう！　ね？　ね？　（鳳）**

### 手軽に参加したい人は

| | |
|---|---|
| HP<br>つよさ<br>かしこさ<br>すばやさ<br>こううん | 全数値を足して25になるようにする |
| キャラクター名<br>カタカナ6文字まで | |
| 職業：①、②、またはA～S<br>条件：クエストごとの選択がある場合 | |
| あいた所には特徴やイラストを！<br>住所、氏名、電話番号は宛名面に | |

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト68はボウドサイエンタル、炎の神の宴の妨害です。この宴は邪教と呼ばれ現在では地に伏せたカルト、イエンタル教団の最高の儀式と言われています。当然規模も大きく、生け贄として、彼らの炎の神ボウドに捧げられる少女（この教団では14歳以下の少女を聖なる使いとして神に捧げ、神託を得るのが神に接触する最良の法とされている）の数は200を超えるといわれています。当然、生け贄は大陸中からさらわれてきた、教団とは全く関係のない娘ばかり。今回は娘をさらわれた親からの複数の依頼でクエストが成立したようです。儀式を妨害し、少女たちを救出して下さい。選択は次の3つ。①儀式の行われるバムステットの街に直接向かう。②少女たちが監禁されているグラブフルースの村に奇襲をかける。③敵、戦闘部隊「ボウドの矛」と戦い、情報を得る。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されます。注意。

しめ切りは、次号本誌（95号）発売日の1月14日（消印有効）。あて先は「DPSど68」だけでOKです。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の98号発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第95号　1月14日発売号：第91号発表
第97号　1月27日発売号：第92号発表
第98号　2月12日発売号　第94号発表

**今回のあて先は「DPSど68」**

### もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19職種の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A　ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D　糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E　爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないものの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H　風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I　火の符術士
J　水の符術士
K．風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M　言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N　聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
P．忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q．魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R．人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

**次のページは89号募集分の発表**



▲東京都　BLACKさん：結構ストーリーは強引ですが、楽しめます。



▲大阪府　柳けふさん：PSでも続編制作中らしいです。期待しましょう。




▲福島県　まんほうるうさん：（犬）くんのコラムにあった感じでした。




▲茨城県　沙羅双樹さん：王子様がこれまたいいヤツなんですよね。



▲徳島県　青葉まいりさん：坊ちゃんはどうなんでしょう？　使えなさそうです。



▲東京都　山師さん：アクセサリーはスピード遅くなります。トホホです。




▲茨城県　沙羅双樹さん：良いクリスマスだったでしょうか（笑）？




▲富山県　HIKARIさん：良くできてますよね。「ZERO3」もいいです。



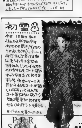

◀愛媛県　如月二月さん：キャラはもう何でもアリなんでしょうか？




まんが／東京都　・オチ（喜んでる人が若干名）　スアキです・イラスト／C次郎




◀福井県　天竜雨傘さん：目立ちませんよね。全然。それがまたステキ？




▲新潟県　RATAさん：今頃はもう大雪でしょうきっと。苦労はあるでしょうが、日本の冬ですよね。



▲兵庫県　雛樹ユキさん：ヨーソローですからねぇ。未プレイの人も期待しましょう。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。泣きながら「やめてよぉ～」はカワイイですよ。かなり。そんなにイヤだったんですね。ドキドキ感がたまらないんですけどねぇ。あの手のゲームは。

前に買った武器一式（模造）ですが、日本刀、西洋剣はちゃんと素振りしたりして触ってるんですが、盾や斧は何もしようがないことが判明しました。なので、みなさんも購入するときは注意しましょう（普通の人は買わないね）。編集の宮田さんの買った片手で持ち上げることの出来ないバーバリアンハルバード（斧に槍の先が組み合わさったモノ）なんて絶対、ベットの下で一生を過ごすと思われます。飾るのも勇気がいるしね。カッコイイんだけどなぁ。そのうちまた買いに行きたいなぁ。今度はなに買おう……ってこりてないね、オレ様。　（魔）




早く出ないかなぁ。ムキュ。あとは　最近編集部で目玉付きのＶＡＩＯが流行っているのが悔しくてしょうがありません。何かヤツラを超えるイカスＰＤＡをゲットしたいのですが、いかんせんお金がありません。なぜなら何カ月か前のオレ様がハッスルしちゃったから。年末だと貰うのにお金ナシ。
お年玉もあげなきゃいけないのに。なんかお金になるバイトでもしようかなぁ：ってそんなヒマあったら仕事しろって感じ。今日もさっさと奴隷のページを入稿しなくちゃいけません。近頃そんなんばっか。トホホ。そういえば携帯買わなきゃいけないんだった－　1桁だからね。パソコンにデータ吸い
出すソフトも買ったのでもうバックアップは完璧だし。世の中どんどん便利になっていくなぁ。マジで。携帯も安いしね。古いモデルなら0円とかでも売ってる。なにソレって感じ。　（魔）

# Nights of Knights

**クエストナンバー65発表**
89号募集分

今回のクエスト65は大陸南西部ゲラン地方フリューワーズの森に突然現れた謎の魔物の調査、及び討伐でした。さらに、同時にルヴェイエの炎と呼ばれる魔法石を回収、保護しなくちゃイケナイというかなり難易度の高いクエストのハズだったんですが……実際にはソレほどではなかったようです。大型の魔物とはいっても実際の能力値はソレほどでもなく、さほど苦戦せず、森を探索するキャラが多かったようです。当然、森で素早く行動できるキャラが有利だったようです。

## MVP

▶愛知県　星野涼さん：前回のクエスト64と似たような設定の森探索でしたが、結果は全く違うモノとなりました。沢山のキャラが石を求めて歩き回った結果、3児の母が見事ＭＶＰを勝ち取りました。それにしても……光熱費の足しにって……火が強すぎて家ごと料理されちゃいそうです。プスプス。それはそれで暖か……って、おい。





◀神奈川県　ユドウフさん：小さくてもリーダー、大事ですね。


◀東京都　ヨシミートさん：魔獣も惹かれる音。いい気持ちなんでしょう。


◀大阪府　雨宮五月さん：一瞬ビックリする構図なのでした。


◀大阪府　氏神織人さん：何だか良い関係のようです。


◀大阪府　氏神織人さん：したぼんはかなり悲しい感じです。



◀宮城県　嘉居夕晏さん：かなり悲しい運命を背負っている彼です。


◀北海道　ＴＯＭＹさん・ロリロリダイナマイツは男のロマーンなのでした。


◀福岡県　いちがやまみさん：近親相姦、しかもホモは……。


◀北海道　乃亜さん：暗器は使い方ですからね。怖いです。



◀東京都　水都花鈴さん：自分の身体を大きくしないといけないのですね。


◀奈良県　輪廻さん：自分を求めますよね。やっぱり。


◀岡山県　水鶏さん：犬にはよくてオレには……ってば……。


▲大分県　英桃さん：胃に穴が空いちゃうとマジで大変です。痛いらしいですよ。


◀富山県　布施唯華さん：甘えてるんですかねぇ？　人生の始まり？


◀埼玉県　旅人さん：トトの嫌がりっぷりがステキです。


◀大阪府　かづきしょうさん：家の使命は重いです。子供には。



◀宮城県　蘭丸さん：かなり危ないでしょう。それは


◀富山県　鳥井塀竜さん：かなりのリアルボケが楽しめそうです。


◀神奈川県　マコモさん：落胤ってやつですね。ドキドキ。


◀大阪府　秋月枯都さん：ティッシュはスグに破れちゃいそうですねぇ。


◀和歌山県　太一さん：ソコから始まる何かがあるハズです。


◀神奈川県　ＭＥＧＡ ＤＯＧさん：うれしそうです。パクって…。


◀大阪府　昭直利さん：この目つきで上機嫌。かなりいい感じです。


◀千葉県　ダンカさん：デコボコな服の着心地は？


◀埼玉県　ＮｏＭｉさん：受験前の腕試しなんでしょうか？


◀東京都　樹村Ｓさん：寝ちゃうと燃えちゃうのは大変です。



◀アメリカ　紅樹莎草さん：好きでも痛めつけちゃうのデス。


◀青森県　林檎百姓さん：バカップルでも好き同志ならいいのです。



◀長野県　朱理さん：スゴカッタでしょうね。豪華ですよね。



▲宮城県　トモさん：当たってますかねぇ　情報少なすぎデス。

最近面白いもの。「ブレンパワード」ってコレ前にも書いた。その後河原（仮称）くんが全部録画していることを知ったので、まとめて借りて一気に見ました。やっぱアニメは一気に見るに限るね。全26話ってことでとにかく最後が急いでいる感じはあったけど、とくに死人もなく富野アニメにしては綺麗な終わり方してましたね。味方側パイロットが全員生き残るって珍しいのでは？　絶対死ぬと思ってたお姉ちゃんも生き残ったし。さて次は新作のガンダムですか。楽しみだけどＢＳ放送はやめて。　（ほ）

拡張計画でも書きましたが、三菱の新型デッキを買ってみました。手持ちのデッキを修理に出す必要性から買ったという業の深さ。だってねぇ、修理に出すとアニメエアチェックできないじゃん。週に10本以上録ってるわけだし。(ち)の場合、心の支えというか、拠り所というか、まぁ、これが生きる糧だしね。でまぁ、このデッキ、値段が安い割にはなかなかのデキ。操作性がいいので使いやすいし、画質もＯＫ。ただ、地上波の音声にノイズがのるのがちょっと残念なポイントです。シリーズの弟機のＳ７７ならもっと安いしオススメかも。

超不定期コラム・「オレと「ピカチュウげんきでちゅう」」、第2回まだやってない編　即日買ったけど忙しくてまだ遊んでません。なので次回。コラム終了　さてさて、(ほ)が始めた「ウルティマオンライン」ですが、言い出しっぺのオレが接続できてません。だって……社内ＬＡＮの関係とかいろいろあってね。何だか、個人契約のプロバイダからモデムでつながらないとダメみたい。せっかく会社には専用線がきてるのに。もったいない。まあ、その辺イロイロやろうと思ってはみるモノの、時間がありません。途中まで先に進みません。せっかく最初の１カ月間はタダなのに。もう過ぎちゃうなぁ。仕方ないので所有しているＣＤのＭＰ３（曲をいい感じに圧縮する技術）化に勤んでます。既にＨＤの中の曲は200を超えました。これだけあると、ランダムでかけているだけで自分好みの有線状態。かなりいい感じです。メモリが500ＭくらいのＭＰ３ウォークマン


▲兵庫県　雛瀬ユキさん：実際肩にいたら、カラスは大きくて怖いですよね。


▲神奈川県　湖於沙羅さん：戦いはそれほど……女の子冒険者は儲かる？


▲鳥取県　ねこ香織さん：記憶はどうしたんでしょうね？どこに落としたんでしょう？



▲東京都　慇懃無礼さん：毎日吐血は厳しいです。というか、ヤバイでしょう。かなり。


▲埼玉県　宮崎あさみさん：限られた時間は関係の密度を高めていきます。


▲東京都　緋海ユキさん：長寿の種族は気が長くなるでしょうね。怒るときもゆっくり。


◀京都府　ＡＬＩＣＥさん：かなりバリエーションに富んだお友だちです。うごうご。


◀北海道　セトさん：本格的な機材を持って旅しているのです。あれ、でもマイクは？


◀愛知県　藤崎あすかさん：くノ一は基本的にお色気ですから。やりますよ。かなり。


◀埼玉県　行世結希さん：泣き虫は困りモノです。マザコンだし(笑)。


◀岐阜県　マジコさん：さびしがりやさんなのに森在住なんですね。


◀大阪府　寛智也さん：ルルの涙っぷりがカワイイです。ドキドキしてそうです。


◀神奈川県　天城らみあさん：いただきますは…ナニしちゃうんでしょうか？


◀神奈川県　ばり作さん：馬超って感じの兜です。ムチャに力強いですし。

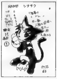

◀茨城県　小見幸子さん：男でこの格好はかなりイヤーンです。本当に。


◀千葉県　ちったんさん：超能力バリバリな姿なんですけどねぇ？


◀大阪府　上月リヒトさん：なんだかわかりませんねぇ。ソレもまた才能？


◀高知県　サハライワリさん：オカマということは……実は男？　トホホ。


▲東京都　祥人さん：寝心地良さそうです。かなり。


▲山形県　みるく１号さん：運が悪くても大丈夫？


▲長野県　井ノ原未緒さん：バンバン爆発させましょう。


▲埼玉県　宮夢るなさん：自分１人で会話してるわけですね。


▲群馬県　次郎さん：びにゅーって感じに分かれる？


▲滋賀県　ごぢうりさん：何だか楽しそうです。ブワー。


▲東京都　幾原るなんさん：あやとりは白熱しますから。


▲北海道　霜月いちごさん：コートっていいですよね。


▲岩手県　山口きなさん：干し草も武器にしてる？


▲福岡県　琴平日生さん：かなり不明です。家？


▲千葉県　藤村雨いつやさん：実際にいそうです。


▲山形県　週末の怪人さん：地元は大事ですからね。


▲大阪府　水上陽平さん：パン屋は大変そうです。



▲京都府　保科葵さん：どこも人材不足なんでしょう。


▲栃木県　あさみうしかさん：フルートの音で敵を？


▲茨城県　高永かつきさん：過ってじゃ仕方ないですよ。


▲東京都　アウ・さん：かなり怖い気もします。


▲山口県　河合久有さん：ステキな緊急用食糧です。



まんが／富山県　鳩井瑠竜「だから大きかったんですねぇ」オイオイ



◀神奈川県　仲十泉さん：きっかけはその人毎に違いますよね。



◀東京都　ＭＡＹさん：「エアガイツ」もありますし。大丈夫でしょう。



◀群馬県　次郎さん：コレはスゴイかもしれません。グーグー。

▲埼玉県　旅人さん：名作はゆっくり楽しみましょう。



●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は０枚！　数字は3383でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！




まんが／NDD（楽しいですし。コレでN64を買うのアノです）

## GMCD News

今回のオススメは、テクモから好評発売中のPS用ソフト「影牢～刻命館真章～」のサントラ「影牢～刻命館真章～オリジナルサウンドトラック」です。プレイヤーが悪役に立ち、自分の館に侵入してくる人間たちをさまざまなトラップ（罠）を駆使して倒しゲームのサントラに、儚くも叙情的な曲が収録されています。疲れてアンニュイな時には、同じ雰囲気を持つ曲を聴いた方が落ち着くかもしれません。

現在発売中

「影牢～刻命館真章～オリジナル[illegible]」¥[illegible]890（税込）ポニーキャニオン／サイトロン

「スーパーロボット大戦 鋼のコクピット」¥2,548（税込）ファーストスマイルエンタテイメント

「ドラマCD METAL GEAR SOLID Vol.1」¥2,[illegible]（税込）キングレコード

「サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 国定忠臣蔵（帝劇花組～地方公演編～）」¥3,000（税込）テイチク

「CD-MATE 神藤ゆかり」¥[illegible]500（税込）ビクターエンタテインメント

「夢は終わらない」¥1,020（税込）ビクターエンタテインメント



◀初回盤には、オリジナルミニカレンダ②

## ゲームソフト激論座談会

「年末お薦めのバイトってなんですか？　ゲームが欲しくてたまらないから働かないと。買うために。床部の人のお薦めバイトはありますか？」茨城県　雅門さん：

魔：うひょ。最初のお題はバイト。

う：良い職場に当たればバイトはいい経験になりますから。私の中でのベストバイトはレンタルビデオ屋ですな。新作は即借りられるし、よくダビングして持って帰ってました。

魔：なんかヒドイ。

う：その他にももっと酷いことをたくさん……。言えません。

ち：私のベストはピザ屋の配達ですかな。時給もソコソコの上に、1回の配達で1時間はかかりますから。

う：お金がいいのは運送、引っ越し系でしょう。

ち：そうですな。特に引っ越しはご祝儀がでかい。お金持ちの引っ越しはもうウハウハです。

ち：警備員は退屈で死にそうでした。ボーッとしてるのは苦痛。本当に苦痛。立ちっぱなしだし。

魔：オレ、いろんなバイトやったんだよなぁ……。新聞配達にギョウザ屋にラーメン屋、デニーズに職人手伝い、皿洗いにウエイター、マクドナルドのメンテにクローズスタッフ。あ、訪問販売に窓拭き、深夜の清掃もやった。つらかったけど楽しかったなぁ。

う：そんだけやってベストは？

魔：ゲーム雑誌のバイト（笑）。マジで。オレこの業界に足を踏み入れたときに思ったモン。「ゲームやってお金もらえるなんてなんてステキな職場なんだろう」って。今でもそう感じ続けてるし。それまでなぁ……肉体労働しかやったことなかったからなぁ。

う：まあ、どんなバイトでも、やった方がいいよね。

魔：お金を稼ぐ大変さが判るしね。日本って中学生が働くのって大変じゃない。あれ、やめないと。確かに学生は勉強が仕事なワケだけど、働くコトを通して、社会に順応する手段とか、言葉使いの重要さなんかも身に付くしね。

ち：大学出ても口のきき方ひとつなってない人間が多いのは、そういう精神的、情緒的な要素が欠けているからでしょう、日本の学校教育に。

魔：アメリカなんかじゃ中学生くらいになればバイトは当たり前。自分の欲しいモノはほとんど自分のお金で買うみたいだし。

う：しっかりしてますな。

魔：シッカリせざるを得ないんだよ。働くってそういうコトじゃない？　援助交際とかお金がらみの青少年の事件は、そういう学生＝勉強のみっていう考え方も関係してると思うな、オレ。

ち：しかも学生＝勉強なのは確かなのに、その勉強は社会に出たら全く役に立たないですからな。

う：はふ～。虚しいのぉ。

魔：とりあえず、中学生の課外授業にアルバイトを組み込もう。学校の授業でちゃんと給料ももらえるの。

ち：（笑）それはそれで問題ありそうですな。かなり。

う：でもやらないよりいいんじゃないか？

魔：そうしよう！　おー！　って誰に言えばいいんだろう？

「レビューで点数の良いソフトってついつい気になっちゃうんですけど。買うか買わないかの判断ってどうしてますか？」京都府　西陣山吹さん：

魔：こういう職場にいると買う前に触れることが多いからなぁ。

う：これはもう、特権だよね。

ち：散々遊んでから買う。当然、その敷居は高くなりますな。

魔：オレはそれでも買っちゃうときあるけどね。自分のが欲しくて。

う：オレも。あと、特定の声優さんにやられちゃうとか。

魔：キミは分かりやすすぎだけどね。オレラはかなり大人だからなぁ……お金持ってるし。アドバイスとして役立たないかも。

う：基本的に、レビューは人を見ないと。自分の好みに合ってる人の言うことを信じるようにすると外さなくなる。

ち：うちのレビューで言えば点数よりもお薦めかな。

魔：あとは、やっぱり、このDPSどのハガキかな。

ち：発売日には数が揃わないから、あまり頼りにならないかもしれないけど。

魔：そりゃそうだって。みんな発売日にソフトを買って、プレイして、それからハガキを描くんだから。大体2カ月くらいのタイムラグはしょうがないなぁ。

う：その分、ハガキに描いてあることにウソはないわけで。

魔：あとは……Dなどの体験版に、お店でのお試しプレイ。友人のウワサなんかも大事かな。

ち：ソコまで調べたらもう、後はDPSを見て自分のゲームレベルを上げるしか残ってないですな。

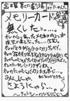
う：私もまだまだ低いです。

魔：というか、キミは三石さん。

う：キー！　その通り。

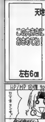



◀福井県　天竜雨傘さん：よくできてますよね。ゲームとして○です。




◀宮城県　にゃんたさん：星になると輝きが……増しますね。

## お笑い4コマ道場




**4コマはただただ楽しいのが○！　自分で面白い！　と思ったならまずは送るベシ！　DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。クリスマスにはアレくるよ。　（魔）**

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14㎝、左右6㎝の大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！




◀群馬県　陸と海さん：ストレート。というかもうクセっ毛にストレートパーマをあてちゃったくらい真っ直ぐ。キミのハートを直撃！



◀東京都　塚のりこさん：そうして自分のスキルを有効に使いこなしてお金稼ぎです。



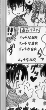

◀北海道　幕新さん：タダはステキですねぇ。バレますけど。絶対。というか、サボるのは……。



◀秋田県　ぞうさん：ふっとした瞬間、つい出ちゃう言葉。ソレで大笑いはありますよね。



◀埼玉県　小島要さん：いつの時代も思いは届きにくいものです。マルーの思いはどこへ……。




◀愛媛県　むにゃんさん：買ってぇ～ってあの口調でねだられたら、ヤバイでしょうねぇ。元々おねだり系ですから。彼女。



◀静岡県　彪虎さん：打たれるほど気持ちよくなっちゃうワケです。まあ、ソレはソレで……ダメですか？



◀東京都　加持くまさん：着ぐるみは髪の毛にあまりいい影響を与えないかもしれません。



◀愛媛県　風天さん：凧に乗って飛んでいく白影さんは有名ですが、ふろしきムササビは聞きませんねぇ。飛べるんでしょうか？



◀北海道　香月りんさん：おかずがないとね。ヤッパリおいしくないですかねぇ。白飯ダケでも○。



◀東京都　那由他さん：それでウレシイんでしょうか？　遠くの本屋へ行かないと。




◀青森県　アメ屋ジョージさん：3千円じゃないわけですね。30万円。まあ、優越感を感じてもいいかもしれません（笑）。



◀北海道　マヨネーズ・ガールさん：その写真をどこに持って行くんでしょう？




◀茨城県　夏初月さん：いつか復讐しないといけませんよね。髪の毛を刈っちゃいましょう。

ームを作れるものなんだなぁ、と思わされます。……なんかね。最近、似たようなゲームばっかりで食傷ぎみなんですよね。もう続編はいいやぁ、とか思ったりもして。ま、それはある意味極論なんですけど。そういう意味で、「ビートマニア」とか「ダンスダンスレボリューション」なんかすっごく面白い。まぁ、ああいうゲームはアーケードだからこそできるって部分はあるんだろうけど、それにしても思い切ったことやるよなぁ。基本的に前例のないゲームだから、どの程度イケそうか見えないわけじゃないですか。それでも思い切って行っちゃうあたり、カッコいいですよね。挙げ句、そのゲームが爆発的にヒットしてるわけだから、なおさら。ゲーム業界には、いつまでもこういったチャレンジスピリットを失わないでいて欲しいものです。てなわけで、「DDR」やりに行ってきま～す!!（笑）　（平）

だんだん寒くなってきました。私の回りでは風邪が流行っております。前を見れば「ゲホゲホ」。左をみても「あ～気分が悪い……」。なのに私は比較的元気（疲れてはいますが・笑）。……何ででしょう？　「なんとかは風邪を引かない……」と言いますが（笑）。私は半年ぐらい前に風邪を引いたので「なんとか……」ではないと思いますが……。でも、風邪を引きにくいのは確か。いいことなんでしょうが、忙しくなると「風邪を引いたら休めるかな」など、不謹慎なことを考えてしまったりします……。　（う）

「ウェーブレース」の誘惑に耐え、「デュアルヒーローズ」でもなんとか踏みとどまっていたN64ですが（ちなみに、「マリオカート」「スターフォックス」「ゼルダ」なんかにゃ見向きもしなかった・笑）、ついに購入してしまいました！　俺のガマンの限界を越えさせたのは、何を隠そう「ゲッターラブ！」です。……自分のキャラクターを再認識したっていうか……なんていうか。やっぱりこの手にゃ弱いんですねぇ、俺。……だって、楽しいんですもん。さて、その「ゲッターラブ！」。4人同時プレイ可能で、女の子を奪い合う……っていうと、なんだかボードゲームみたいに思われるかもしれませんが、結構うまく恋愛SLGになってて、いい具合なんですよ。バランスも絶妙で、女の子を奪い合うって感覚がすっごくうまく消化されてます。このゲーム見ると（あくまでゲーム性、ってことでね）、まだまだ新しい発想で面白いゲ

## PS拡張計画

**何だかんだで、結局三菱のBS89を買った。パナソニックのSB900を求めてアキバに向かったのだが、売り切れだったので、悔しいから別のを買っちゃいました。まぁ値段から考えると良くできているのではないでしょうか？　買って損はないよ。　（ち）**

PSの新機種情報。公式なものはホントに出ませんねぇ。来期中（2000年3月31日のこと）には絶対発売しないといかんだろうから、発表が近いのは確実なんですけどね。どうなんでしょう？　ウワサだけで想像すると凄そうだけど、ブラフを流すのは情報戦の常套手段（DCでもあったでしょ）だしね。余談だけど、もしDVDを搭載したら、ソニーの独自規格になるに違いない。DVDの規格制定時には随分苦渋をなめたみたいだし。ケケ。


▲東京都　月のらくださん：進化してますよね。確実に。



◀千葉県　ちったんさん：イロイロと考えられるメディアですよね。

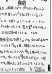

▲青森県　くめた夏緒さん：取っておきたくなりますよね。



▲宮崎県　えぷえぷさん：ダメですって。運が良かっただけです。



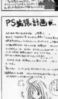
◀宮城県　NAKOさん：プレプレのCF特集ROMくらいですからね。



▲愛知県　水無瀬樹さん：慣れるまで大変そうです。



▲栃木県　どうたぬきさん：簡単そうです。入手しやすいですし。



◀神奈川県　龍百蓮さん：大切にすれば4年間平気ですし。

## 他機種のことも話したい

**このコーナーを書くのも随分つらくなりましたねぇ。他機種っていってもほとんどないのがさみしいです。N64は持ってないし、ゲームボーイも持ってないし、DCも持ってないし……。　（ち）**

**N64**　本体を、買うかもしれない、きっと買ってる、さぁどっちでしょう？　この号が出る頃には『ピカチュウげんきでちゅう』も好評発売中のはず。しかも、『ゼルダ』も市場に目立つ頃だし。これはもう買うしかないのか、N64。今なら、さくらやで12,800円とお買い得！　10ポイントキャッシュバックでさらにお得！　半年に一度のふところホカホカシーズンの甘い誘惑に負けるのか？　でも、ポケモンクイズはちっともわからないんだろうなワシ。

**パソコン①**　「信長の野望　烈風伝」が発売間近のようですね。『将星録』がぱっとしなかっただけに今回は気になります。本でシステム的なことを読んでもちっともわかりませんし、プレイしてみないと何とも……。「ブランディッシュ」の最新作「4」も面白そうなのですが、このシリーズ、「I」しかやってません（面白かったけど）。好評だった（ほやへ談）前作「VT」をベースにしているらしいので気になります。でも一番気になるのは、2月予定の「ペルソナ」かな。

**パソコン②**　随分前に移植の話が出た「さくら大戦」。まだ出ていなかったんですね。春頃のリリース予定とのこと。SS版は結局1回しかプレイしていないので、この95版でやるのもいいかも。リメイク版が出る「ワーズ・ワース」。旧版は結構面白かったです。でもリメイクだし絵も違うし……。初めて遊ぶのならいいんですけどね。

**その他**　DCと書こうと思ったら、気になるソフトがない。本当に、RPGも予定通りなら出てるらしいですけどね。SSで出る「ラングリッサー　トリビュート」。「I」から「V」まで入っているらしいが、「III」から「V」まで、買ったけどほとんど遊んでないのが結構トホホ。でも「ラング」は好きだから買うなぁ、多分。

## クソゲーマー万才

**もうダメだ～！　『幻想2』が発売されてしまいました。前作やり直す暇がなかった……。まぁ、正月にでもじっくりやります……（涙）。　（う）**

今年の12月もいろいろソフトが発売されましたねぇ。当然というか、毎年恒例ですが「お金がなくて、ほとんど買えませんでした!!」……トホホ。まぁ、どうせ買ってもやる暇ないですしね（苦笑）。個人的に（秘かに）楽しみにしていた「バトル昆虫伝」の発売も1月に延びてしまったし（笑）。しかし、自分の好きな昆虫を集めて戦わせることができるなんて……（うっとり）。さらに対戦もできるとか……。でも、1月は「エルツヴァーユ」もあるしなぁ……。天法院慧矢……（うっとり・笑）。

最近は、ちょっと暇があると「カプコンジェネレーション第5集」をチョコチョコ遊んでます。これは『ストII』『ストIIダッシュ』『ストIIターボ』の3作品が収録されているソフトなのです。『ストII』はもう「懐かしい」の一言。波動拳すら満足に出すことができず、血眼になって練習していた日々が懐かしい。しかも、それぞれの性能を持ったキャラを使って対戦できるのもいいです（『ストII』のリュウVS『ターボ』のリュウとか……）。シンプルなシステムもいいし……。まさに格闘ゲームの入門ソフトといっていいでしょう。『ZERO3』と比べると、ここまで進化したのか…と思わず考えてしまいます。歳をとったな……私も（笑）。

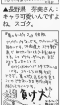

▲滋賀県　茅瀬サツキさん：かなりアレですねぇ。どきどきモノです。



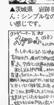
▲長野県　芽美さん：キャラ可愛いんですよね。スゴク。



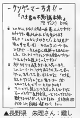
▲茨城県　岩跡B太さん：シンプルなのもいい感じです。



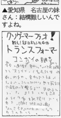
▲愛知県　名古屋の妹さん：結構難しいんですよね。



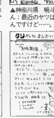
▲神奈川県　暁斗也さん：最近のヤツはいいんですけど……。



▲長野県　朱理さん：難しいんですよ。スゴク。泣けるくらい。



▲千葉県　未森龍さん：ムチャなゲーム多かったですからね。



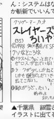
▲宮崎県　えぷえぷさん：システムはなかなか斬新でいいんです。



▲滋賀県　yohsyさん：コレまた難しいのです。斜めですからね。基本が。



▲千葉県　こはら龍架さん：キャラデザは。山田章博氏。



▲千葉県　細雪さん：イラストに出てるのは期待しちゃいますよね。



▲大阪府　ゲーム一家さん：仲良くしないとダメです。ダメなのです（笑）。



まんが：福岡県　TA・EX（ザンボットなら強くていいんですけどね）

## 脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●キャンペーン情報
ハドソンから好評発売中のPS用ソフト『桃太郎伝説』の発売を記念して、桃太郎グッズが当たるキャンペーンを実施している。抽選で111名に、PS本体が収納できる「桃太郎重箱」が、そして555名にPSの熱対策に使える（？）「桃太郎扇子」が当たるのだ。応募方法は、ソフトに封入の応募券をハガキに貼り、下記あて先まで。しめきりは2月28日（当日消印有効）。
・応募先
〒163-8691東京都新宿郵便局私書箱27号「桃太郎重箱」プレゼントキャンペーン係

●キャンペーン情報
エクシングから好評発売中のPSソフト『ファイティングイリュージョンK－1グランプリ'98』の発売を記念して、K－1選手たちのサイン入りグローブなどが当たる、「K-1いれこみ！　キャンペーン」が実施されている。応募方法は、ソフトに封入の応募券をハガキに貼り、下記あて先まで。しめきりは、2月28日（当日消印有効）。
・応募先
〒108-0014東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F
㈱エクシング「K－1いれこみ！　キャンペーン」係



▲サイン入りグローブは、選手たちが実際に試合で使用したものなのだ！

■魔王31才クチュ：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回はクチュ。なんとなくやらしいね。これまた。

■犬クチュ：働くときは本当に良く働く彼。プレゼント交換会の告知を読まなかったらしい。

■バオウ中里クチュ：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。イロイロ重なって大変でした。

■ほやへ田島クチュ：卑劣なゲームプレイなら天下一。歩いてただけかぁ。トホホ。



まんか　田中まさ〜（BとーとAを食べて　何か出て　るか？　ラ・イスト　石森さとみ





▲山形県　きりま水樹さん：チョコボ育てるの楽しそうですよね。


▲大分県　英桃さん：というかこのゲーム、愛があれば誰でもいけます。


▲茨城県　沙羅双樹さん：ナルシアちゃんさえ…ナルシアちゃんさえ……。


▲神奈川県　嵯峨宮さん：変わってないですよね。頭悪いし。


▲宮城県　トモさん：クリアしてなくてもあの時買ったから今が……。


▲三重県　乙坂君比古さん：アレは「3」ではないそうです。外伝？


▲新潟県　BANGさん：こんなカッコイイ人はいないのでガックリです。


▲栃木県　激辛招き猫さん：ぎりぎりですよねぇ。欲望に忠実に！


◀岡山県　ひよこさん：やりたいことをやりましょう。後悔しないように。それが一番です。


◀長野県　朱理さん：アートと言ってもいい感じですからね。イロイロと悩んでしまえるソフトです。


◀京都府　ALICEさん：育てて育てて育てまくるわけです。


◀埼玉県　旅人さん：白ですから透けますよね。かなり。


◀山形県　日野晴火さん：ワクワクしちゃいますよね。



◀鳥取県　ねこ香織さん：共同アンテナとかあると……。


◀東京都　スティーブンさん：食べちゃうと……かなり。


◀富山県　藤沢直弥さん：いいですね。日本刀。


◀秋田県　ぞうさん：個性豊からしいですよ。


◀北海道　暮新さん：素直にエスシイーアイです。


▲千葉県　阿奏香澄さん：やりこんでます。ものすごく。難易度高いんですよね。


▲福島県　有路なえさん：テスト中だからこそ熱くなるわけです。ね。

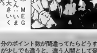
◀茨城県　みなみ流水さん：この２人なら弾けそうです。優雅ですから。



▲山口県　なっちんさん：買いかもしれません。まだまだ謎です。


▲埼玉県　旅人さん：シビアなことを言い合えるのはステキです。


◀神奈川県　MEG A-DOGさん：いますよね。足大きくて、可愛い犬。


◀富山県　HIKARIさん：個性バリバリですよね。全員いい味です。


▲神奈川県　藍色くじらさん：ものスゴイプレゼントです。

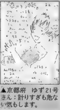

▲北海道　哲-PAYさん：セツナは西洋剣使いなのです。

# 奴隷の趣味

**趣味さえあればどんなことも乗り越えられるハズ。ツライことも悲しいことも、なんとかクリアしていきましょう。と、ホノボノしてしまう12月の夜でした。オレって何？（魔）**

「付き合っている人との写真を集めています。ってそう書くと普通なんですが、私のは耳コレクションです。耳って人によって形が全然違うんですよね。イロイロと接写してアルバムに張ってあります。見返していると自分でも怖いです。なんだか、刑事ドラマでよくある現場写真の死体のようで」群馬県　檜林珠洲さん：

それこそ写真は記念写真からH写真まで、恋人たちに欠かせない小道具ですが、耳の写真のコレクションは……。かなり珍しいでしょう。不思議です。というかなんで？　と疑問形です。耳に何か感じるところがあったんでしょうかねぇ。まあ、これもフェチなんでしょう。そのうちその趣味の人の撮った耳接写ビデオが発売されたりして。腋の下とか、オヘソとか、そういう部分フェチの人ってたくさんいますからね。そういえばこないだエロビデオ屋さんで……。


▲京都府　ゆず21号さん：計りすぎも危ない気もします。



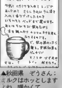
▲広島県　枯雨優希さん：ステキです。住所書きで楽しむ一時。



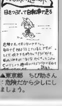
▲茨城県　夏初月さん：レタリングは楽しいですよね。



▲福島県　ユズコさん：相撲は一瞬の勝負ですしね。目が離せません。



▲秋田県　ぞうさん：ミルクはホッとしますよね。暖かくて。



▲東京都　ちび助さん：危険だから少しにしましょう。



▲栃木県　沖瀬かいりさん：お金は強いんですよ。かなり。本は……。

（笑）。ともかく『スパーX』をやってみると、その差は一目瞭然。あと、コントローラも使いにくかった……。『スパⅡX』ではボタンを6つ使うはずなのに、LRボタンを入れても5つしかない……（どうやらPSのコントローラで言う、セレクトボタンも使うらしい）。CDも取り出しにくいし……。なのにどうして買ったのか？　……そうです。ズバリ『スパーX』じゃない方のソフトを遊びたかったからなのです！（笑）　格闘ゲームとしては、イマイチですが、グラフィックのデキはいいし、何よりオマケが充実していました。ええ、遊びました！　それはCDが擦り切れるぐらいにね（ヤケ）。ふふふ　楽しいなぁ：（未期）。（？）

今回はかなり空いてるね（魔）



奴隷 DOREI BOX

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

## ライターリスト

■うききクチュ：なんだか最近別人のような気がします。入れ替わってない？　中身。

■さとちークチュ：プレゼント交換会、真の悪玉。今回のテーマはジャパン。ヒドイ……。

■ちくちりクチュ：皮肉を言うのが大好き。ビデオ買うねぇ。しかし。『ピカチュウ』も買ったし。

■平吉クチュ：『ゲッターラブ』を1人でプレイするのはなんとなく悲しいぞ。

編集の中川さんが「へへ、アンタはできないだろ？」といった感じで（注・中川さんはいい人です。念のため・笑）、「セルダ」を楽しそうにプレイしてます。N64本体のない（現在行方不明中）私は「いいなぁ、面白そうですねぇ」と眺めるしかできません。「ゲッターラブ」も発売されたし、「オウガバトル3」は面白そうだし、買うならDCよりも、N64の方が先決のようです。そういえばこの間、N64捜索中に3DOを発見！　あまりの懐かしさから起ち上げてプレイ……しようと思ったら「スパⅡX」と「セーラームーン」（爆）の2本しかソフトか見あたらなかった。しょうがない（笑）ので遊びましたが、このマ　ンのS端子出力って、あんまりキレイじゃない。PSのビデオ出力並（か、もしくはそれ以下）クオリティに感じられた。（犬）くんじゃないので、PSかスゴイのか、3DOか…なのかは不明ですが


▲埼玉県　宮崎あさみさん：発売は……いつ頃？気になります。


▲神奈川県　嵯峨宮さん：シナリオ重視系が好きならいいかもしれません。


▲山形県　十河さん：耳が尖っているのが特徴です。ディードォー！


▲兵庫県　YUKiO型さん：イロイロボリュームアップして欲しいですよね。


▲長野県　湖山たみきさん：DCのはシリーズではないようです。


▲京都府　ゆず21号さん：蹴りなポーズがハードでグーです。


▲新潟県　梶野吉丸さん：もう何だっていいんですよ。きっと。


▲新潟県　らえるさん：続編の情報もそろそろ欲しいです


▲愛媛県　風天さん：新キャラも魅力的かな？と考えますよね。


▲群馬県　次郎さん：さりげない曲の使い方がいいですよね

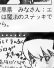

▲岐阜県　みなさん：エリィは魔法のステッキですから。


▲北海道　杏月りんさん：温度のせいかもしれません　点しいですから


▲滋賀県　ごぢうりさん：揺れます。お見事なくらい揺れます。


▲埼玉県　杉本久美さん：言われてますよ。絶対。汚しっぱなし。


▲鳥取県　ねこ香鐡さん：謎です。どう絡むんでしょうねぇ？

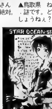

▲？県　？さん：モンスターよりも強力ですよね。笑い方なんかも怖すぎですから。人間だと思うとさらに。

▼京都府　梅千文平さん：そこですかさず注文です！　注文です！　注文です！　注文してください（願）。




▲岡山県　水鶏さん：彼ら集まって何もすることがないときは、お酒飲んだりしてるんでしょうか？　ゲームとか？トレーラーで移動して、宴会。楽しそうです。仲間になりたい……。


◀山口県　霧葉みして.あさん：みんな服が特徴的ですよね


◀福岡県　二葉亭ミツキさん：楽しめればED見なくても（笑）。


◀埼玉県　宮崎あさみさん：実は双子なんですよ。


◀北海道　楠アユムさん：買いましょう。後悔しませんよ。


◀福岡県　フィンガー5さん：Hですよね。高校生なのに。


◀山口県　なっちんさん：妄想は楽しいですよね。どんどん膨らみます。


◀北海道　勧誘詩人さん：難しくないと思うんですけど……。


◀福島県　度辺勇太さん：いいですよね。色変えられますし

最後鋭決！　314頁のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク褒められます


◀広島県　水月ユーリさん：今回もスゴイ協力攻撃か？


◀静岡県　えんぜるぱーいさん：チェスターは……仕方ないでしょう。


◀愛媛県　日向ラジヲさん：かなり蔵取ってますよね　みんな。


◀山口県　西川淳さん：歌がまたききますよ。ミュージカル……。


▲大阪府　高島ひろいさん：娘さんと同じようにどんな職業に就くかは悩みますよね。後悔しない決断を。


▲京都府　十々夜さん：今回は紋章大安売りですね。便利になったんでしょうか？　最初から強いのもアレですけど。

## ハガキで何とかする魂をっ！

ここにはハガキ温泉。温泉名物の効能を調べてみると……腰痛、ゲームしながらのメモ、TV見ながらゲームなど様々なモノが挙げられている「まあ、いいや。オレは。温泉に入れれば」お？　しばらくすると風上から紙が流れてきた！　これはっ！　温泉ハガキ！　温泉ハガキは1枚で通常のハガキ3枚分の栄養があるからなぁ。侮れないよなぁ。こうなったら全部拾い集めないと。温泉でビチョビチョでもガラスに張って乾かせば、どうにかなりますよ。




コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation

# VOL.94

# 読者アンケート

**このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P10〜13のプレゼント記事参照)、P14・15のソフト大賞の項目、このページのアンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめきりは、1月13日(当日消印有効)です。**

## プレゼント当選者発表(敬称略)

### Vol.91

①「Gardian Recall〜守護獣召喚〜」非売品ジグソーパズル
花野洋樹(山梨県)横山寧宏(福岡県)斎藤直昭(山形県)
藤原健太郎(広島県)
②「さくま式人生ゲーム」ゲーム大会 さくまあきら賞賞品
池端香織(東京都)
③「MEREMANOID」クリオンキーホルダー
小山理恵子(東京都)木許智夫(大分県)鎌田潮(青森県)
平林淳史(奈良県)高橋純一(北海道)設楽明子(埼玉県)
平林洋光(長野県)鈴木康之(神奈川県)加藤翔太(長野県)
佐藤典子(神奈川県)
④「R・TYPE△」オリジナルガムケース
岩渕勝(岩手県)下田賢治(岡山県)
⑤「R・TYPE△」ロゴ入りクラバーウォッチ
荻山晴彦(岐阜県)村井昂(愛知県)
⑥「R・TYPE△」テレホンカード
熊木聖二(茨城県)板垣英幸(岩手県)保坂崇(徳島県)
⑦電撃文庫5周年記念特製図書カード
稲葉衛(福島県)松田猛(福岡県)田森一宏(宮城県)
黒川良(長崎県)服島友子(岐阜県)
⑧「Xi[sái]」AQUIちゃんストラップ
斎藤阿友美(神奈川県)斎藤幸江(福岡県)
岩井雪乃(愛知県)
⑨「D.J.FREE」ブランドトレーナー
青木兵太(香川県)田中大明(山口県)佐藤真(東京都)
⑩PSソフト「R・TYPE△」
道場勇(岡山県)早川謙治(群馬県)原島孝雄(大阪府)
⑪PSソフト「Juggernaut〜戦慄の扉〜」
山崎秀男(広島県)藤田ゆかり(北海道)
田中昭生(神奈川県)
⑫PSソフト「COOL BOARDERS 3」
福島美恵(兵庫県)野村政子(愛知県)荒谷英輝(福井県)
⑬PSソフト「ドカポン! 怒りの鉄剣」
梅田麻里(奈良県)山本文代(京都府)野口知浩(熊本県)

★Vol.91発表の「PocketStation+対応ソフト」プレゼントにつきましては、PocketStationの発売日変更に伴い、本体とソフト、それぞれを発売日後速やかに発送いたします。ご了承ください。

**【1】P10〜13の中で、希望するプレゼントの番号または記号を1つだけ記入してください。**
★数字は右詰めで記入して下さい。

**【2】あなたの性別を教えてください。**
①男 ②女

**【3】あなたの職業を教えてください。**
①小学生 ②中学生 ③高校生 ④予備校生・浪人生 ⑤短大・専門学校生 ⑥大学生・大学院生 ⑦会社員 ⑧フリーター ⑨無職・休職中 ⑩主婦 ⑪その他
★数字は右詰めで記入して下さい。

**【4】あなたの年齢を教えてください。**
★数字は右詰めで記入して下さい。

**【5】今号の記事で良かったものを下から3つまで選んでください。**
①[企画] 4周年 大プレゼント ②[企画] DPSソフト大賞告知 ③[企画] ファイナルファンタジーVIII ④[攻略] 幻想水滸伝II ⑤[攻略] テイルズ オブ ファンタジア ⑥[攻略] ストリートファイターZERO3 ⑦[攻略] チョコボの不思議なダンジョン2 ⑧[攻略] 新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ⑨[攻略] マール王国の人形姫 ⑩[攻略] 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ⑪[攻略] クラッシュ・バンディクー3 ⑫[攻略] エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士2〜 ⑬[攻略] 久遠の絆 ⑭[攻略] 王蘭物語 ⑮[攻略] R4 ⑯[攻略] ポポローグ ⑰[攻略] エアガイツ ⑱[攻略] サウザンドアームズ⑲[攻略] テーマアクアリウム ⑳[攻略] I.Q FINAL ㉑[企画] リフレインラブ2 ㉒[連載] 電撃PocketStation ㉓[連載] DPSソフトレビュー ㉔[連載] 電撃PSコロシアム ㉕[連載] 4色奴隷 ㉖[連載] 電撃プレイクエスチョン ㉗[連載] ウラワザデータベース ㉘[連載] まんが はじめて物語㉙[連載] 電撃コラムス ㉚[連載] PSの奴隷 ㉛[新作] ファイナルファンタジーVI ㉜[新作] ポップン タンクス! ㉝[新作] アーマード・コア マスターオブ アリーナ ㉞[新作] ラングリッサーIV&V ㉟[新作] Lの季節 ㊱[新作] 快刀乱麻 雅 ㊲[新作] 宇宙戦艦ヤマト ㊳[企画] 封神領域エルツヴァーユ ㊴[企画] バスランディング ㊵[連載] NEXT WAVE? ㊶[連載] DENGEKIナムコスクープ ㊷[連載] 電撃NEWS STATION ㊸[連載] 電撃ランキングステーション㊹[付録] 攻略StationSP Vol.9 ㊺[付録] エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士2〜ポスター
★数字は右詰めで記入して下さい。

**【6】今号の記事で良くなかったものを【5】の一覧から1つ選んでください。**
★数字は右詰めで記入して下さい。

**【7】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。**
①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

**【8】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P240〜241)から選んで、その番号を3つまで選んでください。**
★数字は右詰めで記入して下さい。

**【9】CD−ROM付録付き増刊号電撃PlayStationDに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P240〜241)から選んで、その番号を3つまで選んでください。**
★数字は右詰めで記入して下さい。

**【10】今まで発売されたソフトで好きなものを2つまで書いてください。**

**【11】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。**
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G'sマガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧ファミ通ドリームキャスト ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーションRe-mix ⑮PlayStation Magazine ⑯ドリームキャストプレス ⑰ドリームキャストFAN ⑱The 64 DREAM ⑲じゅげむ ⑳Game Walker ㉑Vジャンプ ㉒ENTa ㉓ゲーメスト ㉔ゲーム批評 ㉕その他
★数字は右詰めで記入して下さい。

**【12】所有しているゲーム機を教えてください(3つまで)。**
①プレイステーション ②ポケットステーション ③ドリームキャスト ④ビジュアルメモリ ⑤サターン ⑥NINTENDO64 ⑦ゲームボーイ(カラーを含む) ⑧ネオジオポケット ⑨ワンダースワン ⑩パソコン ⑪その他
★数字は右詰めで記入して下さい。

**【13】買おうと思っているゲーム機を【12】の欄から選んで教えてください(3つまで)。**
★数字は右詰めで記入して下さい。

**【14】ポケットステーションは買いますか?**
①買う ②様子を見る(すぐには買わない) ③買わない ④わからない

**【15】別冊付録「攻略Station」をどう思いますか?**
①大変よい ②よい ③ふつう ④悪い ⑤非常に悪い

**【16】【15】の質問で①か②を選んだ方は、その理由を下から1つ選んでください。**
①収録タイトル数が多いから ②発売されてから時間が経っているので他誌には載っていないソフトの攻略が収録されているから ③攻略が詳しいから ④保存しやすいから ⑤その他

**【17】【15】の質問で④か⑤を選んだ方は、別冊付録「攻略Station」に望むことを下から1つ選んでください。**
①収録タイトル数を増やしてほしい ②新しいソフトを収録してほしい ③もっと古いソフトを収録してほしい ④もっと詳しい攻略をしてほしい ⑤ゲームの最後まで攻略してほしい ⑥単行本にまとめて発売してほしい ⑦その他

**【18】PSソフトの攻略本の購入状況を教えてください。**
①買ったソフトの攻略本はほとんど買う ②攻略が難しいソフトについては買う ③たまに買う ④買わない

**【19】ゲームソフトが原作の小説を読んだことがありますか?**
①よく読む ②たまに読む ③読まない ④読んだことはないけれども読んでみたい

**【20】ドリームキャストが出ましたが、PSの次世代機はほしいと思いますか?**
①ほしい ②ほしくない ③わからない

**【21】【20】で①を選んだ方は、PSの次世代機に何を期待しますか? 下から1つ選んでください。**
①ポリゴンをもっとなめらかに表示してほしい ②ムービーをもっときれいにしてほしい ③サウンドをもっと充実させてほしい ④今のPSソフトもプレイできるようにしてほしい ⑤読み込み時間を短縮してほしい ⑥熱暴走しないようにしてほしい ⑦もっとブロック数の多いメモリーカードを出してほしい ⑧その他

**【22】【20】で②を選んだ方は、その理由を下から1つ選んでください。**
①今のPSでハードの機能は満足している ②ハードを買い換えるのが面倒 ③今持っているソフトでゲームは満足している ④次世代機を買うお金の余裕がない ⑤もうあまりゲームはやらないと思うから ⑥その他

**【23】電撃のテレビCF(「キミに電撃」)を見ましたか?**
①見た ②見ていない

**以下の項目は、P14〜15の記事を参照して記入ください。**

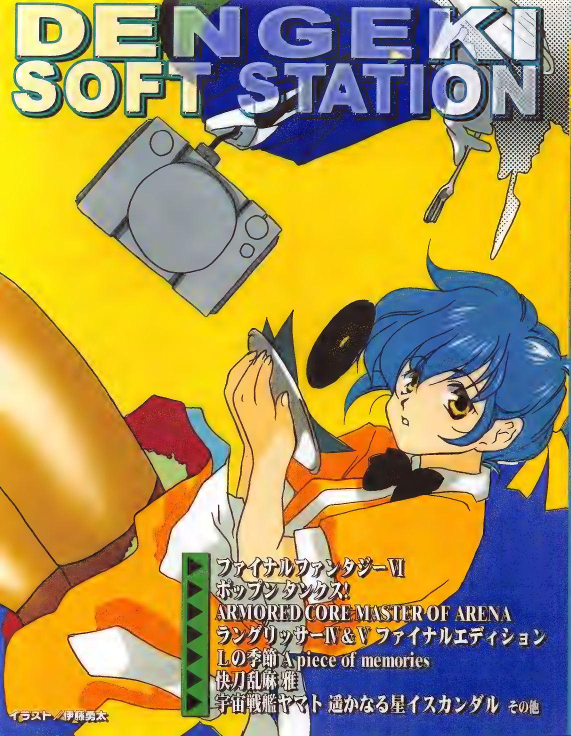
**【24】98年発売の好きなPSソフトを3位まで記入してください。**

**【25】98年発売のPSソフトで好きなキャラクターを1人とそのゲーム名を記入してください。**

# DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載



- ファイナルファンタジーⅦ
- ポップンタンクス!
- ARMORED CORE MASTER OF ARENA
- ラングリッサーⅣ&Ⅴ ファイナルエディション
- Lの季節 A piece of memories
- 快刀乱麻 雅
- 宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル その他

イラスト／伊藤勇太

SFCで255万本の大ヒットを記録した『FFⅥ』が、ついにPSに登場! 『Ⅶ』以降の『FF』シリーズの原点ともいえる作品のポイントを紹介するぞ!

| | | |
|---|---|---|
| RPG FINAL FANTASY Ⅵ | 3月（予） | ▶スクウェア |
| | | ▶¥4,800 |
| | ▶MC(2ブロック) ※コンビニ専売 | |

ファイナルファンタジーⅥ

# FINAL FANTASY Ⅵ

# 感動のストーリーが、超美麗 CGムービーで今よみがえる!

™



## 魔導の力ゆえ帝国に狙われる少女 ティナ

『Ⅵ』の特色をポイント別に紹介!

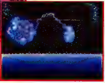
## STORY
### さまざまなキャラクターの運命が交錯する物語

『FF』シリーズの魅力は、なんといっても、そのストーリー性の高さにある。なかでもこの『Ⅵ』には、失われたはずの魔導の力を持つ少女ティナや、裏切り者として処刑されそうになるガストラ帝国の女将軍セリス、そして帝国の侵略によって愛する妻子を失ったドマ国の剣豪カイエンなど、個性的な12人のキャラクターたちが登場する。彼らはそれぞれの目的のため、ガストラ帝国に立ち向かっていくのだ。




○ケフカの野望

▲ガストラ帝国一の魔導師ケフカ。彼は帝国の力を利用し、自らの欲望のため世界を支配しようと企む。



○数奇な運命に導かれるティナ

生まれ持った魔導の力ゆえに、ケフカの秘密兵器として利用されそうになるティナ。その出生は謎に包まれ、自らの存在理由を求めて旅をする。

## オープニング、エンディングに







## キャラクターの個性が光る自由度の高い戦闘

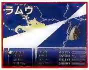
「Ⅵ」では、野生児ガウが使うモンスター技やモンク僧として修行を積んだマッシュの必殺技など、キャラごとに特殊な戦闘コマンドが用意され、それぞれの個性を生かした戦闘を楽しむことができる。また、幻獣の魔力が結晶化した「魔石」が登場。これをキャラクターに装備させて経験値を得ることで、魔法を修得させたり、力や素早さなどの特定の能力の成長に変化を持たせることができるのだ。



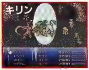
◀パーティは４人まで。バランスのとれたパーティ編成が重要。

▶セッツァーの特殊コマンドは「スロット」。

### さまざまな幻獣たちが登場




▲稲妻を呼び、敵に雷系のダメージを与えるラムウ。




▲「Ⅵ」から登場した幻獣キリン。仲間のＨＰを徐々に回復。



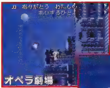

▲美しい歌声で敵を惑わし、沈黙させるセイレーンが初登場！




## 「Ⅵ」以降の「ＦＦ」の基礎を築いた世界観

1000年前の「魔大戦」により魔導の力を持つ幻獣たちが世界から姿を消し、魔法が失われた世界が『ＦＦⅥ』の舞台。そのため、この世界では鉄、火薬、蒸気機関などが発達し、魔法は伝説上のものとなっている。しかし、強大な軍事力を持つガストラ帝国が、世界征服のために魔導の力を復活。各国を侵略し、人々を奴隷化している。主人公キャラである冒険家ロックの所属する反帝国組織リターナや、剣豪カイエンの祖国であるドマ国は、帝国に敵対している数少ない勢力なのだ。

▼オペラ劇場などもあり、文化レベルの高い世界が「Ⅵ」の舞台なのだ。






▶魔導の力を持つ幻獣。ティナとの関係は？




**〇機械文明と魔法の力が同居する世界**

▲魔法と機械の力を利用した魔導アーマーという乗り物も登場する。

## 超美麗ＣＧムービーを収録！







# POP'N TANKS!

## ポップン タンクス！

**ラジコン感覚で手軽にハデなバトルが楽しめる3D対戦ACT！ 今回は、本作の魅力でもあるストーリーモードに登場するキャラクターと、その愛車（？）たちを紹介するぞ!!**

**対戦ACT ポップン タンクス！**

| 春予定 | ▶エニックス |
|---|---|
| | ▶価格未定 |
| ▶MC（1ブロック）、2P対戦可 | |

プチ・タンク（以下ＰＴ）にあこがれる少年プエルが偶然手に入れたジャンクパーツは、開発中の最新鋭ＰＴだった！　奇想天外なストーリーで始まるこの「ポップン タンクス！」。今回は、ストーリーモードに登場する10人の個性的なキャラクターと、彼らが乗るプチ・タンクを紹介するぞ！　さらに、本作の主人公ともいえるプチ・タンクの性能も大研究!!　どんな攻撃が使えるのかも、バッチリ教えちゃうのだ!!



### ストーリーモード

◀8人のキャラクターたちのストーリーを、ムービーとともに楽しもう。



### タンクワールドモード

▲競技会に出場し、パーツを集めながら最強のＰＴを目指す。ゲームのメインとなるモードだ。




### クイックバトル

◀ＣＯＭやプレイヤー同士の対戦が可能なモード。友だちと熱いバトルが楽しめるぞ！



**プエル**

タリン軍から追い回される状況をも楽しんでしまう、メカ好きの元気少年。愛機は、バランスに優れたプチMk-1だ。

■プチMk-1

**ビットマン**

タリン軍に愛想を尽かして脱走した元エリート将校。高性能ながら扱いの難しいプチMk-2を操る。

■プチMk-2

**プエラ**

おてんばでちょっと気の強いプエルの幼なじみ。水陸両用戦車のフォアグランに乗り、プエルのあとを追う。

■フォアグラン

## 『ポップン タンクス！』がさらに楽しく！

## プチ・タンク大研究

今回は、プチ・タンクの武装について学んでみよう。ちなみにプチ・タンクの攻撃は、手動手回し式計算機とスーパー真空管により、自動照準が可能。誰でも１人で操縦できるようになっているぞ。

### プチ・タンクとは？

山岳地帯に囲まれ、悪路に対処できる車両が必要とされたタリン帝国で普及している１人乗りタンク。手動手回し式計算機（いわゆるコンピュータのようなもの）や、ぶっ飛びエンジン（ディーゼルエンジンのようなもの）を内蔵している。

### 主砲をふっとばせ！

連続で当たれば相手をダウンさせることもできる強力なメイン武器。ＰＴのタイプに合わせてさまざまなものが用意されている。弾数に制限があり、リロード中は使用不可。




◀砲塔のパーツによって、外見も変化。

### 機銃で牽制だ！

連射が可能で弾数も多い、とっても使いやすい武器。ダメージはほとんど期待できないが、こちらの攻撃が当たっている間、相手は硬直し反撃できないことが魅力だ。




◀相手の動きを封じ込める武器だ。

### 格闘戦もできちゃう！

ＰＴは相手に近づいたとき、接近技で格闘戦を仕掛けることもできる。この接近技はＰＴごとに固有のものを持っており、格闘戦の得意なタンクや苦手なタンクがいるらしいぞ。



◀ジャンプで相手を踏みつけるＭｋ−Ｉ。



# 新キャラ続々登場！『P・T』キャラクター&プチタンクをドーンとまとめて大公開!!



## 追いつ追われつ、ストーリーを彩るゆかいなキャラたち！

■ロングトム

**ガント**

豪快な性格の退役軍人。今回の騒動に血が騒ぎ、再びＰＴに乗る。彼の愛機は、抜群の安定性と攻撃力を持つ。

■マルゴボーク

**ボックル**

過保護な両親から自立すべく出撃したお坊ちゃま。バギーを改造した彼の愛機は、見た目とは裏腹に平地で最速を誇る。

**フェリーナ**

高笑いがトレードマークの女性隊長で、ビットマンの姉でもある。彼女の乗るドリルガーは、格闘戦も得意だ。

■ドリルガー

**ドミナ&ヘッケル**

ボックルの家に仕える執事と見習いメイドのコンビ。元はデリバリー用だったというＰＴに乗る。冷凍系の攻撃が得意技だ。

■パンツァーシナモン

■38式双頭蛇中戦車

**ダテ**

東洋から来た謎の客員将校。スパイとの噂もある。２連砲塔を搭載した38式は、時間差攻撃の火力が脅威。

### そして…!?

プチMk-Iを捨てちゃうという、今回の騒動の原因を作ったワガママでおバカなタリン帝国の皇帝。戦いの最後に待ち受けるのは、やっぱりこの人なのか!?　へんてこな兵器を開発するのが趣味で、今もスゴイのを開発中だとか…。

**タリン皇帝**

ブラボーdeハラショーna
ボルガノフィーバー級戦艦
■タリンdeアミーゴ

## 必殺技で一撃必殺！

必殺技パーツを装備することにより使用できる特殊攻撃。相手の意表を突くものや、スキは大きいがダメージがデカいものなど、その効果もさまざま。ハデな演出も楽しみ！



◀必殺技はパワーをためて撃つ。



### 火柱ファイヤー

◀広範囲に広がる火柱が相手を襲う。これを発射されたら避けるのは難しそう。

### ソーサービーム

▶ＵＦＯを呼び寄せて、怪光線で攻撃するというスゴイ技。中から宇宙人が出てきたりして…。





### ウルトラハンマー

◀チェーンのついたハンマーを相手に叩き付ける。射程は短いが、見た目通り威力はスゴイぞ。

### ビッグノバ

▶ごらんのとおりの大爆発でダメージを与える、ストレートかつ強力な技だ。



# アリーナモードを

ARMORED CORE MASTER OF ARENA

発売日も決定し、ますます盛り上がる『マスター・オブ・アリーナ』。新シナリオや新規パーツの追加など、見逃せないポイント満載の本作だが、今回は飛躍的に進化したアリーナモードに焦点を当てて大紹介！ 衝撃の新要素を始め、注目のシステムを一挙公開だ。

| | | |
|---|---|---|
| ACT ARMORED CORE MASTER OF ARENA | 2/4 | ▶フロム・ソフトウェア ▶¥5,800 |
| | | ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応) TC、PS(3ブロック) |

## シナリオの流れ

ミッションに参加 →(失敗)→ クリアするまでミッションに参加
↓ 成功
下位アリーナの出場権獲得
下位ACとバトル / ミッション参加
↓
必須ミッション発生
↓ クリア
上位アリーナに進出
↓
ミッション&ランカーACとのバトルで順位を上げる
↓
No.1AC「ナインボール」と戦闘

## シナリオとのリンクで『AC(アーマードコア)』の世界が見えてくる

本作のストーリーは、家族をNo.1AC「ナインボール」に殺された主人公が復讐を果たすためにアリーナの出場権を得て、No.1ACを目指すというもの。左のシナリオの流れを見てもらえばわかるように、アリーナで順位を上げることでミッションが提示されるようになっているなど、ストーリーの進行とアリーナが密接に関係している。また、ランカーAC（上位アリーナに登録されているAC）たちが敵、もしくは味方としてミッションに登場。プレイヤーと彼らが織り成すドラマが期待できるぞ。そして、これにより『AC』の世界観がより深く表現されるようになったのだ。



◀ミッションなどで得た資金を元手に、機体をカスタマイズしよう。

### ニューミッション紹介

今作の総ミッション数は全部で約20。そのうちランダムで12のミッションが、EDまでに選択される。ここでは、新たな3つのミッションを紹介する。

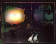
### 1 逃亡者追撃

有名企業のデータバンクへ進入を繰り返したハッカーを追跡。植物プラント内で、彼の操るメカ[illegible]と戦う。



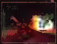
### 2 本社襲撃

クローム社に雇われた下位ランクAC、ヘラキュールと戦う。警備システムが[illegible]するまでに倒すのだ。

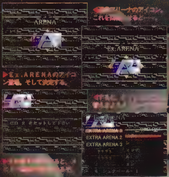


### 3 テロ集団襲撃

テロが発生したという[illegible]を流し、依頼を真に受けたACを[illegible]するという[illegible]たミッションだ。



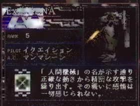
## 「Ex.ARENA」でバトルはさらなる高みへ




◀[illegible]アリーナのアイコン。これを[illegible]

▶Ex.ARENAのアイコン選択。そして決定する。

このEx.ARENAとはDisc2に収録されているモード。Disc1に収録されている通常アリーナよりも敵の思考ルーチンなどが強化された上級者向けのアリーナとなっている。なお、このモードに用意されているランカーACは数十名。さらに、通常のアリーナと異なり、[illegible]ように脚部限定アリーナで構成されているなど、出[illegible]あるのも特徴だ。また、特定の条件を満たすことで出現するアリーナもあるなど、[illegible]パーツも隠されている!?




◀Ex.ARENA専用ランカーACのプロフィール[illegible]だ。

### ARENA全体の流れ

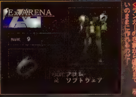
ARENA(通常アリーナ)
下位
上位
(Disc 2に入れ替え※)
↓
Ex.ARENA(エクストラアリーナ)
↓
脚部限定アリーナ
・二足アリーナ ・四脚アリーナ
・逆関節アリーナ ・タンクアリーナ
↓
?

※Ex.ARENAはストーリー、通常アリーナの進行に関係なくいつでもプレイすることができます。

# 徹底検証！ その全貌に迫る

## ランカーメイキングシステムで独自のアリーナが作れる！

今作の最大の見どころともいえるのが、このランカーメイキングシステムだ。これはプレイヤーが作成したオリジナルランカーACで構成されるアリーナを作るモードのことで、ランカーの順位を始め、機体ロジックや武器発射率などさまざまな設定を行うことができるのだ。詳しい内容に関しては下の"ランカーメイキングの流れ"で説明しているので、そちらを見てほしい。なお、このモードは、自機を含めた10機のACでアリーナを作成。自機以外のACは、自由にパーツを選んで組み立てることも可能だ。いろいろなタイプのACを作って、最強のAC軍団を作ろう！ このモードも、Disc 2に収録されているぞ。



◀ランカーの名前から機体まで、思いのままに作れるのだ！

### ランカーメイキングの流れ&解説

#### TOPメニュー




ランカーメイキング画面のメイン画面。ここではアリーナのセーブやロードなどを行うことができる。ここでEDITを選択すると、下のEDITモードへと進む。ここで選べるメニューの内容は、右の表を参照のこと。

| | |
|---|---|
| [EDIT] | 登録ランカーの作成や削除などを行う（下のEDITモードへ進む） |
| [ARENA SAVE] | 作成したアリーナをセーブする |
| [ARENA LOAD] | 作成したアリーナをロードする |
| [AC DATA LOAD] | メモリーカードに記録されている機体データをロードする |
| [MY AC COPY] | 現在、Disc 1のGARAGEにある自機データをロードする |
| [ARENA NAME] | 自分で作成したアリーナに名前を付ける |

#### EDITモード




自分で作成したランカーACのエディットを行うところがここ。GARAGEで作成したランカーACたちに順位を付け、アリーナに登録させるのもここで行う。GARAGEを選択すると、下のGARAGEモードへ行く。

| | |
|---|---|
| [GARAGE] | ランカーの作成などを行う（下のGARAGEモードへ進む） |
| [DELETE] | 作成したランカーACを削除する |
| [COPY] | 作成したランカーと同じ機体をコピー、追加することができる |
| [MOVE] | ランカーの順位を入れ替える |

#### GARAGEモード




通常のGARAGEモード同様、ACのパーツの交換やカラーの変更などを行うことができる。通常のものとの違いは、ランカーの戦闘ロジックを設定できるところだ。ロジックに関しては下で紹介しているので、そちらを見てほしい。

| | |
|---|---|
| [ASSEMBLY] | 機体を組み上げることができる |
| [OPTIONAL PARTS] | オプションパーツを装備できる |
| [PERFORMANCE] | 機体データや性能を確認できる |
| [CHANGE COLOR] | 機体のカラーリングを変更できる |
| [EDIT EMBLEM] | エンブレムを作成する |
| [NAME ENTRY] | 機体名を登録する |
| [RNAKER LOGIC] | 作成したランカーの戦闘ロジックを設定する（下の機体ロジックへ進む） |
| [RANKER TEST] | 作成したランカーACと戦うことで、機体の性能や能力をチェックできる |

#### 機体ロジック

機体ロジックで設定できるのは右の表に書かれている7つの項目だ。

それぞれに設定されている項目のパラメータを調節することで、機体の動きなどを決めることができる。

| | | |
|---|---|---|
| REBEL POINT | 強化人間レベル | 0、1、2、3 |
| SHOOT FREQ. | 武器発射率 | 0%〜100% |
| BLADE FREQ. | ブレード使用率 | 0%〜100% |
| LOCK FREQ. | 敵ロック率 | 0%〜100% |
| AVOID FREQ. | 弾回避率 | 0%〜100% |
| FLY FREQ. | 飛行頻度 | 0%〜100% |
| RANGE FREQ. (SHORT〜LONG) | 遠近比率 | S100%〜MID〜L100% |

### ポケステの仕様が判明

ポケステのゲーム内容がついに明らかになった！ その内容は、ポケステの通信機能を最大限に活かしたスゴイものになっているぞ。気になる内容は、多人数で対戦が楽しめる通信対戦と、機体データの送受信だ。詳しい内容は電ポケページで紹介しているので、チェックしてほしい。ポケステでどんな戦いが展開するのか、期待が高まるね！

**これがポケステの画面写真だ！**



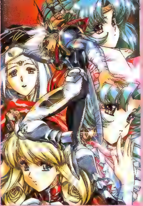
◀対戦時にはACのシルエットが表示される。対戦結果もバッチ！記録されるぞ。

詳細はP17を見よ！



### ナインボール

本作のライバル機となる「ナインボール」。機体に⑨のマークが付いていることが特徴で、カラーリングは赤と黒という印象深いものになっている。この機体は『AC』の第1作目にも登場したACで、覚えている人も多いだろう。果たしてその強さは!?



『Ⅳ』『Ⅴ』のシナリオ6までを紹介!!

# ラングリッサーⅣ&Ⅴ
## ファイナル・エディション

個性豊かな登場キャラたちと、ドラマチックな物語の前編を大紹介。また前作にあたる『Ⅰ&Ⅱ』とは異なる戦闘システムもチェックするぞ！

| S・RPG | ラングリッサーⅣ&Ⅴ ファイナル・エディション | 1/28 | ▶メサイヤ |
|---|---|---|---|
| | | | ▶¥6,800(CD2枚組) |
| | | ▶MC(Ⅳ:2ブロック、Ⅴ:3ブロック数未定) | |

## ラングリッサーⅣ

### 前回までのあらすじ

光輝の末裔エルウィンと闇の王子ボーゼルの戦いから200年後、その戦場となった大陸とは別の大陸で新たな物語が始まる。ランディウスが暮らしていたゴタール村の人々は、連邦王国の将軍ギザロフの策略にはまり反乱を起こす。その戦いの中、レイチェルが連れ去られてしまう。



**主人公　ランディウス（CV:置鮎龍太郎）**
幼い頃に洪水に遭い、ゴタール村の村長に拾われて以来、息子同然に育てられる。



**リッキー（CV:石川英郎）**
村長の実の息子。ランディウスのことを「兄上」と呼び、かなりの信頼をよせている。



**レイチェル（CV:住友優子）**
村長の実の娘でリッキーの姉。ギザロフにより魔法使いとしての素質を見い出され、連れ去られる。

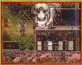
### シナリオ2 放浪の戦士

ランディウスとリッキーはレイチェルを助けることを決意し、ギザロフの屋敷を目指す。だが2人の前に追っ手のブラーが立ちはだかる。窮地に陥る2人だったが、そこへマクレーンという男が現れる。



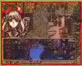
### シナリオ3 双子のプリンセス

マクレーンを仲間に加えたランディウスたちは、屋敷への道を急いでいた。だがその途中、連邦軍の兵士に追われている謎の一行に遭遇！　見過ごすことができず、連邦軍の兵士に戦いを挑むのだった。



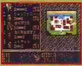
### シナリオ4 兄妹の絆

事情を知ったシェルファニールとアンジェリナは、ランディウスたちに協力してくれることになる。新たな仲間を加えた一行は、ついにギザロフの魔導研究所に到着！　そしてレイチェルを発見する。



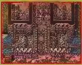
### シナリオ5 撃滅・伝令基地

レイチェルを助けたランディウスたちは、カコンシス王国のウィラーのはからいで王国に身を寄せる。一連の事件で王国と連邦の関係は悪化。ランディウスたちもウィラーの要請で敵伝令基地に向かう。



### シナリオ6 猛将バルク

敵基地を叩き、情報網の寸断に成功する。ランディウスたちは次なる戦いに備え、古代遺跡に通信アイテムの捜索に出発する。だが、目的地へ向かう途中には、敵の砦を撃破しなければならなかった。



### ここまでに登場する味方キャラ



**シェルファニール（CV:岩男潤子）**
カコンシス王国の姫でアンジェリナの双子の姉。連邦から帰る途中でランディウスに助けられる。

**アンジェリナ（CV:桑島法子）**
カコンシス王国の姫でシェルファニールの双子の妹。姉とは対照的な行動派。ランディウスの目的を知り、力を貸す。

**マクレーン（CV:神谷浩史）**
機械の左目とツギハギの体を隠して旅を続ける孤高の戦士。

**ウィラー（CV:野島健児）**
カコンシス王国の提督。温厚な性格からは想像もつかない奇策を駆使して戦う策略家。

**セレナ（CV:浅田葉子）**
ウィラーの右腕として活動している女将軍。性格は非常におしとやかだが、剣の腕はほかの将軍をもしのぐ凄腕。秘かにウィラー提督に思いを寄せている。



ピンポイントチェーック!

## 『IV』、『V』共通の戦闘システムに迫る!!

『IV & V』の戦闘システムはSS版『V』のものに統一されている。つまり2作品が同じシステムで遊べるようなっているのだ。ここでは、そのシステムについて解説していくぞ。読んでおけばプレイ中に戸惑うことはないハズだ。



▲「IV」と「V」のシステムは同じになっている。

## 進行はターン制だが、行動回数は異なる!?

戦闘は形式的にはターン制だが、1ターンで1人1回の行動という決まりはない。行動回数は指揮官の「判断」というパラメータに影響され、この数値が50以上の指揮官なら1ターン内に2回以上行動できるのだ。また1ターンの長さはターンゲージによって確認できるぞ。この行動回数を考えながら行軍させるのが、常勝のポイントになりそうだぞ!



**ターンゲージ**

◀ゲームの流れに合わせてゲージが増加。満タンになると1ターン終了となる。



**「判断」の数値が50以上のキャラは…**

◀新しい仲間が加わったらすぐに数値をチェックだ。



◀数値が低いと1ターンで1回も行動できないことも。かなり重要になるだろう。

## ラングリッサーV

### 前回までのあらすじ

「IV」のエンディング直前から物語がスタートする。ギザロフの反乱によって、世界はさらに混乱していた。そんな中、ギザロフの魔導研究所で2体の人造兵シグマとラムダが覚醒する。だがそれを知っていたかのように、2体の捕獲を目論むレインフォルスとアイゼルが現れる。



**主人公　シグマ（CV:緑川光）**

ギザロフに創造された人造兵。戦闘能力強化タイプだが、目覚めたばかりで詳細は不明。



**ラムダ（CV:皆口裕子）**

同じく人造兵だがシグマとは異なり魔力キャパシティを強化したタイプ。シグマをサポートする。



**オメガ（CV:増谷康紀）**

オメガのプロトタイプにあたる人造兵。襲撃してきたレインフォルスに敗れ、連れ去られる。

### シナリオ2　迫撃

なんとか研究所を脱出したシグマとラムダは、ギザロフのもとへと急ぐ。だがその行く手に再びアイゼルが！　苦戦を強いられるシグマたちだったが、そこへカコンシス軍のウィラーとセレナが現れる。



### シナリオ3　攻撃

アイゼルの追撃をかわし、峠の街クノックスに着いたシグマたち。そこでカコンシス軍の守備隊長ゴルドリーにからまれる少年と少女を目撃する。カコンシス軍を敵と見なすシグマたちは攻撃を始める。



### シナリオ4　突破

アルフレッドを仲間に加えたシグマたちは、街を通り抜けようとする。だがそこへ敗北したゴルドリーが再び出現。さらに街の奥にはウィラーの姿も。逃げるウィラーを追い、戦いが始まる。



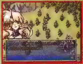
### シナリオ5　僻村

ウィラーを倒して街を脱出したシグマたちは、とある廃村でアイゼルの待ち伏せにあってしまう。しかもそこにゴルドリーも現れる。窮地に陥るシグマたちだったが、幸いにもそこにブレンダが登場。



### シナリオ6　疑惑

ギザロフの屋敷に着いたシグマたちは、新たに「賢者の水晶の回収」という任務を命じられる。ブレンダを仲間に加えて出発するが、その途中、父親殺しの容疑で実の兄に追われるアルフレッドと遭遇する。



### ここまでに登場する味方キャラ



**クラレット（CV:川上とも子）**

エル リア大陸の少女。伝説の 師ジェシカを探し、こ に渡ってきた。

**ブレンダ（CV:冨沢美智恵）**

女性だけの傭兵団を束ねる勇猛な女隊長。何か思惑があってシグマに接近してくる。

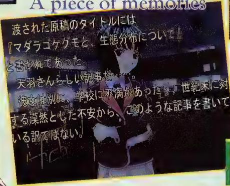
**アルフレッド（CV:岩永哲哉）**

連邦王国レイノルズ地方領主、ロックウェル家の次男。父の薬を探す旅の途中、シグマと出会う。

# Lの季節

## A piece of memories






**世界設定やシステムなど、斬新なアイデアが豊富に盛り込まれた、サウンドノベルAVG『Lの季節』。今回は以前にも紹介した〝口出しシステム〟をピックアップして、より詳しい内容を、最新の画面写真とともに徹底解説！　さらに、新たに判明した人物相関図やエモーショングラフなど、システムを中心に本作の魅力を大紹介するぞ!!**

| AVG | Lの季節 A piece of memories | 春予定 | ▶トンキンハウス |
|---|---|---|---|
| | | | ▶価格未定 |
| | | ▶MC(1ブロック) | |

## 期待のサウンドノベルAVGの魅力をチェック!

本作はサウンドノベルに恋愛の要素をプラスした作品。ゲームはテキストを中心に進行し、会話部分はＡＶＧのように展開していくぞ。また、途中で発生する選択肢によって女の子の恋愛度が変化!!　もちろん、各キャラとのエンディングも用意されている。そのほかにも、独自の画期的なアイデアが満載！今回は、「Ｌの季節」の最大の特徴である〝口出しシステム〟を始め、新情報の〝人物相関図〟と〝エモーショングラフ〟の全容に迫っていくぞ!!　また、ストーリーを彩る魅力的な登場キャラクターにも注目しよう。



▶このゲームにはメインとなる８人の女の子以外にも、キュートでかわいい女の子がたくさん登場するぞ。

### 天羽　碧

**CV:野上　ゆかな**

聖遼学園高等部の２年生。合理的な行動を好み、礼儀正しい優等生的な一面と、明るく好奇心旺盛な一面を持っている。新聞部に所属しており、主に昆虫や小動物に関する記事を担当。また、最近ではカメラに凝り始めている。



### 星原 百合

**CV:柳原　みわ**

何事にも無関心で物静かな性格。友だちも少なく、常に１人で行動していることが多い孤独な少女。

### 弓倉 亜希子

**CV:中川　亜紀子**

自分よりも先に友だちのことを心配する心優しい少女。思ったことを口にできない内気な性格で、そのことにコンプレックスを感じている。

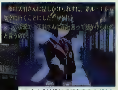
### 東由利 鼓

**CV:柊　美冬**

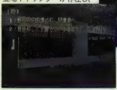
陸上部に所属するスポーツ万能少女。裏表のないさっぱりした性格なのだが、勝ち気で思い込みが激しいのがたまに傷。

## 2つの世界を舞台にストーリーが展開する

この『Ｌの季節』には、ストーリーの基軸となる１本のシナリオに対して、２つの世界が存在する。１つは人間が暮らす「現実界」、もう１つは死神や霊などが存在する「幻想界」だ。それぞれの世界には、設定の異なる主人公や登場キャラクターが存在し、それによって発生する事件やイベントがまったく違うのだ。しかし、これらの要素が密接に絡み合ってストーリーは展開する。現実と幻想の狭間にある接点とは？　どのように物語は展開するのか？　その詳細は謎に包まれているが、いずれ明らかになることだろう。



▲主人公は学校で起きるさまざまな事件の真相を追っていくことになる。



◀ゲームは主人公の行動しだいで幾重にも分岐するマルチシナリオ形式。



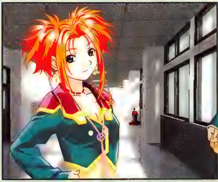
 

# 『Lの季節』に導入された画期的なシステムの全貌に迫る!

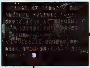
## 主人公にプレイヤーの意志を反映させる"口出しシステム"



口出しシステムとは、物語の主人公にプレイヤーの意思を伝え、思い通りの展開へ導くシステムのことだ。従来のサウンドノベルでは、ストーリーを進めることが中心となり、パラメータで変化する"恋愛要素"は盛り込みにくかったが、本作ではこれにキャラとの会話や、この口出しシステムを導入。そのため、従来のサウンドノベルより、プレイヤーの意志が重要視されたシナリオが展開していくのだ。ここでは1つの例を挙げて、口出しシステムの詳細を解説していこう。なお、ここでは恋愛を中心に説明していくが、「犯人は誰だと思う」といった推理を行っていく上でも、このシステムは使用されることになるぞ!!



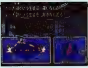
### 口出しシステムの一例



**CHECK!! 「口出しアイコン」**

▲文末にあるアイコンに注目! これが"口出しアイコン"で、このサインが出現したときのみ"口出しモード"に突入できる。もちろん、そのままやり過ごすことも可能だ。今回はもちろんチェック。

**選択肢が発生!**



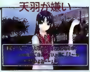
▲口出しモードに突入すると、相関図などとともに、「天羽が好き」、「天羽が嫌い」という選択肢が発生。次に、それぞれの選択肢別に、シナリオがどう変化するかを見てみよう。

**天羽が好き**



◀天羽と一緒に行動するイベントが発生! これで彼女との仲を深めるチャンスが増えたわけだ。

**天羽が嫌い**



◀こちらの場合は弓倉と遭遇。選択肢の内容通り、天羽とは別の女の子が登場するようになったのだ。



### 鈴科 流水音

**CV:池澤 春菜**

服のコーディネイトからアクセサリーまで、ファッションにこだわりを持つ幽霊少女。しかし、幽霊とは思えないほど性格は明るく、豪快でハイテンション。クラスのムードメーカー的な存在でもある。また、ピアノに精通しており、学園祭の音楽コンクールに出場し、幻想界の主人公とライバルになる。



### 湖潤 リリス

**CV:夏樹 リオ**

無邪気で明るい性格をした音楽の妖精。世界中の人々に音楽の良さを伝える使命を持



### 氷狩 吹雪

**CV:生駒 治美**

褐色の肌と赤い瞳が印象的な雪女。成績優秀、スポーツ万能という優等生で、現在は空手部に所属。下級生の女の子たちに絶大な人気を誇っている。

### 舞波 優希

**CV:堀江 由衣**

中学2年生で、13歳の死神見習い。根っからの引っ込み思案で気弱な性格。そのため、魂を連れ去ることにも躊躇してしまい、なかなか一人前になれないでいる。

## 登場キャラクターの相関図&エモーショングラフ

人物相関図はシナリオの進行に合わせた、キャラクター間の関係を表している。次にエモーショナルグラフだが、ここでは主人公の各キャラに対する恋愛感情を表した「感情度」と、実際にとった行動との矛盾を表す「矛盾度」を示しており、プレイヤーはこの数値に注意しながら、物語を進めることになるぞ。




◀相関図は実際にはアニメーションしていて、誰が誰を好きか(嫌いか)が一目でわかるようになっている。



## X'mas Present

今回は「Lの季節」ファンにはたまらない、超レアアイテムのプレゼントをするぞ! 右のポスターはTGS等で一部の人に配られた、非売品のグッズ。… これを逃すと、…

**ほしい人は今すぐ11ページにGO!!**



## ついにサンプルロムを入手!!

# 快刀乱麻 雅

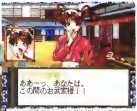


## いよいよ発売が間近に迫った『乱麻』の魅力を大紹介!!

パソコン版で大好評だった『快刀乱麻』が装いも新たにPSで登場!! 発売を約1カ月後にひかえた今回は、最新ロムでのプレイをもとに、その見どころを紹介するぞ。新シナリオや新キャラクターが追加されたPS版ならではの魅力が満載のイベントを徹底チェックだ。




▲笑いあり、涙あり、恋愛ありで、時代劇風のストーリーが展開する。




▲時代設定を生かした魅力的な女の子たちも、このゲームの大きな魅力。門弟の女の子たちだけじゃなく、可愛いサブキャラもイベントにからんで数多く登場するぞ。

剣術道場の師範代として門弟を育成すると同時に、道場を繁栄させる育成&経営SLG『快刀乱麻』。今回は、ついに入手したサンプルロムをもとに、ゲーム序盤のイベントをひと足早く大公開!! パソコン版とはひと味もふた味も違うPS版『乱麻』の見どころいっぱいのイベントを紹介していくぞ。要チェックだ!!

| SLG | 快刀乱麻 雅 | 1/21 | ▶イマディオ |
|---|---|---|---|
| | | | ▶¥5,800 |
| | | | ▶MC(1ブロック) |

## 道場の繁栄に協力してくれる頼もしい門弟たち

ここでは、門弟となって主人公に協力してくれる心強いキャラクターたちを紹介するぞ。プレイヤーは彼らに鍛練や稽古といった指示を与えつつ、一方で数々の依頼を解決して、道場の名声を高めていくことになるのだ。



### 小石川紗奈

町で評判の町医者の娘。最近、周囲が物騒になったことから、護身術を習うために楯岡道場へ入門する。

### 花房美憐

ハイカラで歌舞伎者。男勝りな性格のうえにケンカっ早いという乱暴者だが、根は優しい少女。

### ～物語～
### 道場の師範が失踪!? そして新十郎は道場主を務めることに…

徳川幕府が世を統べる平和な時代。楯岡鉄舟斎という名の剣豪が、江戸の町で剣術道場を開いていた。だがある日、鉄舟斎は一人息子の新十郎に「1年経ったら戻る」と言い残して消息を絶ってしまう。このことを知った門弟たちは、次々と道場を離脱。残された新十郎は道場主となり、ただ一人残ってくれた叔乃とともに父が残した借金を返済するため道場を盛り立てようとするのだが……。



### 楯岡新十郎

本作の主人公。剣の筋はいいはずなのだが、お人好しな性格からか実力を発揮できずにいる

### 琴原叔乃

楯岡道場で住み込み同然の門弟生活を送っている女性。面倒見がよく、新十郎を弟のように扱っている。

### 穂村武丸

かつて天才として名を馳せた剣士だったが、事故で親友を殺してしまったという悲痛な過去を持つ

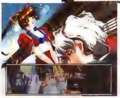
### 藤城小春

新十郎とは幼い頃からの遊び友だちで、明るく活発な少女。鉄舟斎の噂を聞いて道場に入門する。

# ストーリー序盤のイベントをひと足早く紹介するぞ!

『快刀乱麻』は、１年間という期間で門弟たちと一緒に道場を繁栄させることが目的となる。ここでは、その内の２カ月間に起きるイベントの中から３つをピックアップして紹介していこう。どのイベントも必見ものの おもしろさだ。



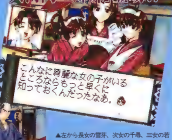



▲道場を繁栄させようと一生懸命がんばる新十郎に次々とハプニングが襲いかかる!!

◀特別なイベントでは、美麗なグラフィックの一枚絵を見ることができるのだ。

## EVENT PICK UP 1 猫目茶屋の看板娘「大河内三姉妹」登場!!

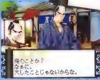
近所を散策していた新十郎は、女の子がゴロツキにからまれている場面に遭遇する。新十郎は、事態を見かねて現れた徳山新之助という男とともにゴロツキを追い払い、彼女を助け出すのだった。数日後、彼女と再会した新十郎は、彼女が働いている町で評判の茶屋に案内され、お茶をごちそうしてもらう。







▲人混みの中に入ってみると、そこには男に襲われる、か弱き女性の姿が!!

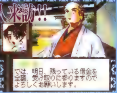



▲左から長女の雪芽、次女の千尋、三女の若菜。さすが看板娘というだけあって、みんな可愛いよね。常連が多いのもうなずけるかな。

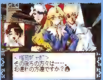
◀侍風の男が、見かねて人混みから現れた。のちに彼は、他流派の稽古をつけてくれるぞ。

## EVENT PICK UP 謎のイギリス人来訪!!

新十郎が修練に励んでいたある日のこと、無尽堂（鉄舟斎がお金を借りた問屋）の主人が道場を訪ねてきた。用件は「数日後に来日する外人の観光案内」という依頼で、執拗に迫られた新十郎はついつい引き受けてしまう。そして、約束の日。待ち合わせ場所に着いた新十郎と、勝手についてきた小春と叔乃は、３人のイギリス人を出迎える。意外にも３人は日本語が達者で、意気投合した６人は、江戸の名所を観光するのだった。




▲無尽堂の主人の脅迫に近い依頼に、新十郎はしぶしぶ承諾することになる。




◀中央のブロンド美人がサテラ。彼女はイギリス艦隊の責任者で幕府との親善のために来日したのだ。

### 3人を連れて江戸の名所を観光案内



◀３人は刀に興味を持っていて、とくに伝承に残っている銘刀がお気に入り。イギリス本国でも人気が高いらしい。

### 猫目茶屋でちょっと一休み



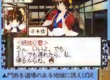
▶歩きつかれた一行は猫目茶屋でひと休み。団子を初めて見るサテラたちだったけど気に入ったみたいだね

## EVENT PICK UP 武芸大会を目指して特訓!! まずは練習試合で腕試し

ある休日、新十郎は自分や門弟の実力を試すために練習試合へ赴くことに。幕府からもらえる助成金は、年に３回開催される武芸大会の結果によって決まるのだが、その前に自分たちの実力を知っておくのも悪くはない。練習試合は休日に、日本橋にある〝馳倉道場〟と、浅草にある〝厳武館〟へ行けば試合を申し込むことができるのだ。日頃の修練で培ってきた実力を発揮することができるか⁉ ここでは「乱麻」の独特な戦闘システムについてもちょっとだけチェックしておこう。




▶まずは江戸の城下町の中から道場のある地域へ移動するのだ。

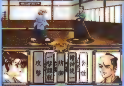



▲門弟を道場のある地域に誘えば試合に参加させることが可能だ。

### 果たして勝負の行方は…？




▶コマンドの上に表示されたゲージがたまってくると、攻撃や防御などの行動をとることができるぞ。




◀キャラの表情に注目！ 各キャラの体力は、表情の変化によってのみ確認することができるぞ。相手の顔が苦痛に歪んだら残り体力が少ない証拠。一気に勝負を決めるチャンスだ。攻めて勝利をものにしよう！

### 楯岡の名に賭けていざ、尋常に勝負!!



# リアルタイムSLGで登場!

非業の最期を遂げた日本の戦艦が、宇宙戦艦としてよみがえる……大胆な設定と、個性あふれる登場人物たちが織りなすドラマで大ブームを巻き起こした作品が、ついにPSでSLGになって登場!

| SLG | 宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル | 2月(予) | ▶バンダイ ▶¥6,800 ▶MC(ブロック数未定) |
|---|---|---|---|







アニメシーンも充実!

「ヤマト」は、コスモクリーナーDを受け取りにイスカンダルへ行く最初のTVシリーズの物語をゲームで体験できるリアルタイムSLG。プレイヤーが個性あふれるクルーたちにリアルタイムで指示を与えていくことによって、ストーリーが展開していく。プレイヤーは刻々と変化する状況に応じて、的確に、そして迅速に判断をして命令を下す必要があるのだ。

## ゲームの流れを紹介

ゲームは基本的にシナリオパートから始まる。その後シナリオによって、航行→戦闘、航行→運営、戦闘→運営、など状況によっていろいろ行うことになるぞ。

**1 シナリオパート**

それぞれのシナリオの冒頭は、AVG形式で進行していき、そのシナリオでの目的が提示される。もちろん、その間にはアニメーションなどが入る場合もあり、物語を盛り上げてくれるのだ。なお、ゲームの序盤では沖田艦長が基本的な操作方法を教えてくれるぞ。

**2 航行**

シナリオパートの冒頭で、ヤマトが特定の宙域を航行する。ここで航路の設定や針路変更をしつつ移動して、目的地を目指す。まれに、このパートではアイテムが発見できることもある。

**3 戦闘**

ガミラス軍と接触すると、戦術SLG形式の戦闘になる。ヤマトのクルーに指示を出し、敵の撃破を目指す。なお、シナリオパートの目的によっては、白兵戦が行われる場合もある。

**4 運営**

戦闘によってダメージを受けた船体を修復したり、消耗したミサイルなどの武器や兵器を生産する。また、ここでは戦闘で疲労したりケガをしたクルーの治療なども行える。

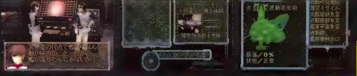




# 宇宙戦艦ヤマト
# SPACE BATTLESHIP YAMATO 遥かなる星イスカンダル







# 声優さん ひとこと インタビュー

最初のＴＶシリーズから24年……当時は新人だった声優さんもすでに大御所となっている。そんな声優さんたちにインタビューを敢行！　下の３つの質問をしてみたぞ。「Ｑ１」に対するコメントが「Ａ１」、「Ｑ２」は「Ａ２」と、それぞれ対応している。

Ｑ１：今回のアフレコにあたっての感想は？
Ｑ２：あなたにとって「ヤマト」とは？
Ｑ３：「ヤマト」ファンにひと言！

### ●古代　進役……………………山寺宏一

Ａ１：子どもの頃、一番夢中になった作品で、毎週欠かさずに見ていました。古代進役を演じられていた富山敬さん（故人）に憧れていましたし、尊敬していました。まさか、この大好きな作品の役を演じるなんて……うれしい気持ちもあるんですが、その反面すごいプレッシャーがあります。収録も身が引き締まる思いでした。
Ａ２：とにかく子どもの頃、毎週毎週真剣に夢中で見ていて、ドキドキしたりワクワクしたり、また、ときには考えさせられたり……そして、人間愛なんかも知らず知らずのうちに教えてもらったような気もする作品でした。
Ａ３：ゲームも、最新技術で映像がものすごいことになっていますので、それを見るだけでも価値があると思います。僕以外の声優のみなさまは当時からやっているベテランの方たちなので、そんな部分も楽しんでいただけたらいいのではないでしょうか？　そして、もしかしたら、僕が古代進を演じていることに、ものすごく違和感を感じている人がいるかもしれません。しかし、僕も「ヤマト」はすごく好きな作品で、大好きな富山敬さんに追いつこうと思って一生懸命演じさせてもらいました。ぜひ温かい目で見守ってゲームを楽しんでもらえたら、と思っています。

### ●沖田十三役……………………納谷悟朗

Ａ１：「モンティパイソン」や「仮面ライダー」のショッカー首領など、ここのところ過去の役をやらせてもらう機会が多いんで、懐かしいなあと思っていたところにこの話が……「ついに来たか」という感じですかね（笑）。
Ａ２：「ヤマト」というか……私は戦争中（第二次世界大戦中）に少年飛行兵の体験がありまして……当時、この作品の沖田十三という役柄を、世界観的なことを含めて、すんなりと演じることができましたね。
Ａ３：過去にこのようなすばらしい作品があったということを確認するという意味でも、知らない方々を含めてぜひこのゲームをプレイしていただきたいです。楽しんでみてください。

### ●森　雪役…………………………麻上洋子

Ａ１：ずいぶん昔のことなんですけれど、時のへだたりというものを感じません。初めて大きな役をもらったときのうれしさと、この作品で20代を共に過ごした懐かしさを、同時に思い出します。
Ａ２：「ヤマト」とは声優、麻上洋子の基地みたいなものでしたね。ここから発進したんだぞ、みたいな作品です。
Ａ３：ずいぶん長い間「ヤマト」は沈黙してきましたが、このゲームの発売をきっかけに、またみなさんといっしょに楽しみたいです。実は今、パソコンでホームページなどをやっているんですが、ゲームというものはほとんどやったことがないんですよ。この『ヤマト』を機会にゲームをやってみようかなと思います（笑）。ぜひ森雪を動かしてみたいですね。

### ●島　大介役　…………ささきいさお

Ａ１：スタジオに入ったとたん、まず懐かしくて。でも、今回のゲームの絵を見ると「時代が変わったんだなぁ」という感じですね。現代的になったと印象を受けました。
Ａ２：「正義っていったいなんなんだ」と考えさせられる作品ですね。正義ってその人の立場によって違うものですし、私も仕事で戦ってきましたけれど……なかなかね。疲れますね（笑）。
Ａ３：この作品がＴＶで始まったときに「私のお母さんがファンでした」という方が多かったですよ。それが今、３代目で「おばあちゃんもファンでした」という方もおられるんですよ。そういう方々を見ると「ヤマト」をいつまでも愛してほしいな、と思います。

### ●真田志郎役　……………………青野　武

Ａ１：20年以上も昔の作品ですが、音楽やストーリーなど、どれをとってみても「古い」っていう感じがまったくしない良い作品ですね。
Ａ２：「夢」ですね。宇宙の広がりに対する私たち人間にとっての「夢」です。
Ａ３：今の若い人たちが見たら、「こんなアニメが昔あったのか」と、きっとびっくりするような作品だと思いますよ。初めて「ヤマト」を見る人でも十分楽しめると思います。アニメは20年以上前の作品ですが、今回のゲームは、みなさんの期待を裏切らないすばらしい作品になったと思います。

### ●徳川彦左衛門&佐渡酒造役　……永井一郎

Ａ１：思い出すのに時間がかかりましたね（笑）。
Ａ２：今までのアニメと違うモノが始まるという予感がありました。大きなモノが始まるという感じですかね。それのゲームが出るんですから「時代だなぁ」と感じます。
Ａ３：このゲームをやったあとは、勉強しましょう（笑）。

### ●加藤三郎役　……………………神谷　明

Ａ１：年齢が古代進より上の役だったんですが、当時は低い声が出なくて、アゴを下げて声が低くなるように演じていたんですよ。でも今回のアフレコでは「声が低すぎる」って……年を感じますねぇ（笑）。
Ａ２：夢、希望、そして愛ですね。それがとっても上手に組み合わせられていて、演じている僕らもハラハラドキドキしていました。
Ａ３：だんだん記憶のすみに追いやられる昔の作品がよみがえるって、すばらしいことだと思うんですよ。この企画を立ててくれた方、さらにそれをバックアップしてくれている方に感謝しています。もちろん、ソフトを買ってくれるあなたにも（笑）。

### ●南部康雄役　……………………林　一夫

Ａ１：まず、音楽が懐かしいですね。あと、ものすごく絵がキレイになっていたことに対してとってもびっくりしました。
Ａ２：一番最初にいただいたビッグな仕事、そのひと言ですね。岩石を吹き飛ばしながら発進するそのシーンは、演じている僕らもインパクトが強かったですから、見ている方はなおさらだっただろうと思います。
Ａ３：みなさんもヤマトに乗れるそうです。どうぞみなさんも乗ってください。きっと楽しいと思いますよ。自分でヤマトを動かせるなんて……ちょっと想像できないですけどね。

### ●太田健二郎役………………安原義人

Ａ１：懐かしいですねぇ。そのひと言に尽きます。
Ａ２：私にとっては青春ですよね。初めていただいた大きな仕事ですから。しかし、昔は「演技がヘタだったなあ」って……（笑）。
Ａ３：ゲームを買って、プレイしてみてください。絵もキレイですし、おもしろいと思いますよ。

### ●相原義一役……………………野村信次

Ａ１：キャラクターを見ると当時を思い出します。当時は緊張していたせいもあって、声がうわずってしまって……今回のアフレコの前に昔のＴＶ版を見たんですけど、恥ずかしくて（笑）。
Ａ２：第一艦橋の乗組員、つまり我々の世代の声優にとっては、まさに青春そのものといった感じでした。そういう意味でもいい作品でした。
Ａ３：最近、少年が事件を起こしたりという、悲しいことが多いですよね。「ヤマト」というのは人間臭いところがありまして、基本的には勧善懲悪なんですけど悪役にも人間臭いところがあるというか……そんな時代にこの作品が出るということは、とてもいいことだと思います。

### ●アナライザー役　…………緒方賢一

Ａ１：24年前の頃と同じ声が出るかどうかと最初思いましたが、いざ演じてみるとアナライザーはまだ健在だな、と思いました。
Ａ２：やはり「愛」ですかねぇ。最初の頃はそれがテーマでしたから。なんか後半は変わってきましたが（笑）。
Ａ３：当時の若い人たちにとって「ヤマト」とは夢であり、ロマンであり、日本中が大騒ぎして盛り上がりました。今、世間では「愛」とかそういうものに対する認識が欠けていると思いますが、これをきっかけにしてそういった思いが復活することを祈っております。とにかくすばらしい作品ですので、これを見て、また夢をたくさん語り合ってほしいですね。

### ●古代　守役&ナレーション　……広川太一郎

Ａ１：新たな気持ち……といいたいですけれども、実はなんかこそばゆい気持ちでした（笑）。
Ａ２：自分がやってきた仕事の中で、かなり思い出深いインパクトのある作品です。
Ａ３：「ヤマト」が懐かしい人も、このゲームで初めて見る人も楽しんでくれたらうれしいですね。

### ●スターシャ役　…………上田みゆき

Ａ１：これは私だけではなかったんですけれど……声を若くしてくださいという、注文が多かったですね（笑）。でも、ふわっとスターシャになれるような、そういう迫力が絵にありました。
Ａ２：ＴＶで「ヤマト」をやっていた頃の自分に戻れるというか……なんだか「きゅん」となるものがありますね。
Ａ３：「ヤマト」を見ていたみなさんが、現場でプロデュースされたり、仕事をバリバリなさっていて……そういう人たちを見ていると「私も裏切れないな」と思います。

### ●デスラー役　…………………伊武雅刀

Ａ１：懐かしいですね……24年前、私はちょうどこの業界に入ったときでして……。青春の過渡期をこの作品とともに過ごしてきたという思いがあります。
Ａ２：実物の「大和」も悲しい戦艦ですよね。片道の燃料で出撃して撃沈されたという悲劇があったわけですから……。それで、この「大和」は「ヤマト」として宇宙を航海することでよみがえったわけですけれど、考えてみれば宇宙をこのようなものが飛んでいくというのも、スゴイことを考えた作品だなあって思いましたよ（笑）。当時は衝撃を受けましたね。
Ａ３：当時、この作品を見ていたみなさんは、もう立派な社会人として生活されていると思います。そんな人たちの中に思い出として強く残っている作品に再び出演できたことは、とてもうれしいですね。現在は、世紀末のせいなのか、世の中が殺伐としていて「人のために何かをしてあげよう」という人が少なくなっているような気がします。やさしさがないというか……いじめなんてもってのほかですし……ファンの人たちは、この作品を通じて得た純粋な気持ちを失うことなく人生を歩んでいってほしい思います。私自身もそういう気持ちは死ぬまで失いたくないですね。



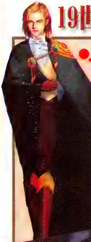
SLG

# ヴァンピール 吸血鬼伝説

善良な街の人々から吸血して仲間を増やし、敵ヴァンパイアを倒す吸血鬼SLG登場！
優しい心を持つヴァンパイア・クリストファとなって夜の街を手に入れる!!

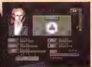
3月(予)
▶アートディンク
▶¥5,800
▶MC（ブロック数未定）、PS（ブロック数未定）

## 19世紀のヨーロッパで吸血鬼(ヴァンパイア)の勢力争いが始まる…



### 孤高のヴァンパイア クリストファ

優しい心を持ち、人間に対して愛情や共感にも似た感情を持つ若き吸血鬼。生きるものすべてを憎む、邪悪なヴァンパイア・デュランを倒すべく、夜の街を歩き、仲間を増やして勢力を広げていく。



▲仲間を増やして力を付けると、特殊能力も増えるぞ。



◀夜の街では仲間に指示を出し、敵勢力に戦いを仕掛けることもできる。

強力な封印を破り、生きとし生けるものすべてを憎むために復活した、邪悪な吸血鬼デュラン。吸血鬼一族の指導者より打倒デュランの命を受けた、心優しき吸血鬼クリストファ。この2人（？）の戦いを描いた異色の吸血鬼ＳＬＧ『ヴァンピール』。キミはクリストファとなって街の人間を吸血し、仲間を増やしてデュランを永遠の眠りにつかせるのだ！



◀吸血鬼の力を制限される昼間は情報収集をメインに。

## 仲間を増やして街を我がものに

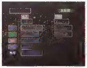
プレイヤーは、街の人間を仲間の吸血鬼にして、自分の勢力を大きくしていかなくてはならない。ただし、人間にいきなり噛みついても仲間になるわけではなく、昼の間に何度も話しかけ、よく知り合っているほど吸血したときに仲間になりやすいようだ。



▲自分が直接ではなく、仲間に人間を襲わせることもできるのだ。



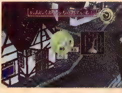
▶仲間にしたときの能力は、人間だったときの能力が反映される。



◀直接クリストファが吸血したものを直系と呼ぶ。

## 仲間と共に敵ヴァンパイアを倒せ!!

仲間の吸血鬼が増えてきたら、デュランに戦いを仕掛けることができる。あらかじめ有利な状況になるように準備を整え、敵を誘い込んだり、大部隊を編成して数で押しきったりと、戦略も重要。また、直接戦闘するのではなく、ヴァンパイアハンターたちにデュランの情報を流し、彼らを差し向けることもできるぞ。



▲吸血鬼だけにこれはキツい！　撤去に失敗したときのことを考えるとあきらめるべきか？



▲あまりハデに吸血をしていると、正体がバレてしまうことも…。

## クリストファの前に立ちふさがる敵！

対立

### すべての生き物を憎むヴァンパイア

敵となるデュランもクリストファと同じように、街の人を吸血し仲間を増やしてこちらを倒す機会をうかがっているのだ。ときには仲間を使って攻撃を仕掛けてきたり、情報を操作してヴァンパイアハンターたちを差し向けてくるかもしれない。頭のいい敵だけに、昼間や、睡眠中も気を抜くとヤバイかも？



▶クリストファとほぼ同じ能力がある。

デュラン



◀人間に対してはもちろん、仲間である吸血鬼一族に対してさえも憎しみを抱いている。性格のせいか、街のゴロツキなど、悪人を吸血して仲間にしている。

### クリストファを狙う神の使者

クリストファの敵はもちろんデュランだけではない。吸血鬼から街の人間を守ろうと立ち上がったのがヴァンパイアハンターの５人。彼らは吸血鬼のスペシャリストだけあって、うかつに攻撃しようとすると手痛い反撃を受けることになるだろう。彼らに出会ったら、こちらの正体がバレないようにおとなしくしているか、デュランが不利になるような情報を流したりするのがもっとも効果的な対処方法だろう。

セワード



◀祝福を受けた十字架による「浄化」を得意とするハンター。熟練した腕前でクリストファを苦しめる。

ホルムウッド



▶変身を見破り、祝剣による直接攻撃を得意とするハンター。ハンターの中でも特に出会いたくない１人。

ETC

# 子育てクイズ もっとマイエンジェル

クイズの答えと娘の成長に一喜一憂する日々が再びやってくる!
人気のクイズゲーム最新作は、「初恋」をテーマにした新モードも追加されたのだ!

春予定
▶ナムコ
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定)

## もっとかわいくもっと楽しい! 子育てクイズの最新作が登場!!

クイズに答えながら楽しく子育てを疑似体験できる、人気の子育てクイズの最新作がついに登場！ 初恋をテーマにした「初恋モード」や新ルールのクイズを追加し、ビジュアルも強化した充実の内容なのだ!!



▲より大きくなったグラフィック画面で、娘の表情や動きが描かれる！




▲基本システムは前作とほぼ同じ。明解なルールで、気軽にプレイできるのだ。

『もっとマイエンジェル』の

## 3つの"もっと"にご注目!!

ゲームもクイズも一段と楽しくなった『もっとマイエンジェル』の３つのポイントをチェックするぞ！

### 1 趣味、年代を考慮した出題内容で家族みんなでもっと×2楽しめる!

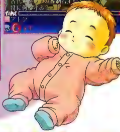
出題されるクイズは、プレイヤーの年代や得意ジャンルを考慮して選ばれる親切設計。年齢や趣味を問わず、誰にでも楽しめるぞ。




▶前作同様、どのジャンルの問題に正解したかによって、娘の性格が変化する。



▼問題数はとても豊富。得意ジャンルの問題といえども、油断はできない。



### 2 娘の知識を試される試験イベントはもっとドキドキ！

人生の転機の１つである入園・入学試験では、娘とプレイヤーが協力して試験問題をクリアしていく新システムを採用！ 娘がわからない問題は、プレイヤーがうまくフォローして正解に導いてあげるのだ。親子の信頼が重要？






◀▶試験では、柔軟な思考が求められる問題が続出するようだぞ。この問題の正解、わかるかな？



### 3 ゲームに彩りをそえるイベントの種類はもっと豊富に!

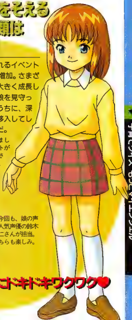
そして娘の成長が描かれるイベントは、前作の1.5倍と大幅に増加。さまざまなイベントを経験し、大きく成長していく娘を見守っているうちに、深く感情移入してしまうのだ。



◀ほほえましいイベントが盛りだくさんなのだ。



◀今回も、娘の声は人気声優の鈴木真仁さんが担当。そちらも楽しみ。



娘の成長にドキドキワクワク♥

 ※画面は開発中のものです

STG

# エースコンバット3 エレクトロスフィア

99年予定
▶ナムコ
▶価格未定
▶対応周辺機器未定

**現代からそれほど遠くない近未来で繰り広げられる大迫力のドッグファイト！
その世界観を形作る主要な勢力についての情報がついに明らかになったぞ!!**

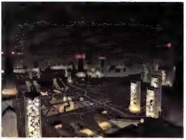
## 近未来の勢力紛争を描くドラマチックSTG!!






▲「R4」同梱のボーナスDISCに収録されているイメージムービー。女性キャラが登場するようだが……？

前作よりもさらに美しいグラフィックと、迫力のあるエフェクトを引っさげ『エースコンバット』が帰ってくる。フライトシミュレータとしてのリアルな操作感と、STGとしての爽快な空中バトル。これらの要素はそのまま受け継ぎ、さらにドラマチックなストーリーが展開されることになるぞ。今回は、そのストーリーやミッションに深く関わってくる世界設定の情報をお伝えできる。複雑な社会情勢を持つ近未来の世界で、どんなミッションをクリアしていくことになるのか、いろいろと想像してみよう。また、本誌初公開のイメージムービーにも注目だ。



◀ニューコム社と呼ばれる企業の航空施設のイメージイラスト。夜の基地が舞台のミッションもあるのか!?

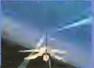
## 『AC3』の世界設定が少しずつ明らかに!!

「エレクトロスフィア」の世界設定を探るうえで重要となってくるのが、ユージア（USEA）と呼ばれる近未来の国家だ。ゼネラルリソース社という多国籍企業体の大部分がこの国にあるため、それと緊張関係にあるニューコム社との紛争が、この国で展開されることが予想される。さらにこの国は、治安維持を目的とした組織、ユーピオの活動範囲でもあるため、これらの3勢力の攻防が、ゲーム中のミッションになると思われるのだが……。

### 多国籍企業体 ゼネラルリソース社

General Resource LTD.

資本主義の発展に伴い、巨大な資本を持った各国の大企業が互いに統合を繰り返し、その結果誕生した多国籍企業体。あらゆる産業の中核を担っており、あまりにも巨大なために国家の規制も届かなくなっている。規制に制限されることがなかったゼネラルリソース社は、企業であるにもかかわらず1つの小国をはるかに上回る軍事力を保有するようになった。「防衛部隊」という名目で実戦配備されているこの軍事組織は、旧世代の技術を受け継ぎつつ、現行の新技術を取り入れている近代的な軍隊だ。ゲーム中に登場する現代の戦闘機に似た形のものは、間違いなくゼネラルリソース社製。しかし形は似ていても、その能力は格段に向上している





▲◀旧世代の技術を大きく受け継いでいるゼネラルリソース社の戦闘機は、実在する戦闘機を彷彿させる姿をしている。

### 緊張関係 紛争勃発!?

### 紛争解決に乗り出す!?

### 治安維持対策機構 ユーピオ

新国際連合共同体直属の治安維持対策機構。現在のPKOと同等か、それ以上の軍備を持つ組織だが、一時的に組織されるPKOなどとは違って持続的に機能しており、紛争解決にあたっている。突如勃発する紛争に対応するため、緊急配備可能な戦闘機中心の部隊がこの任務についている。使用される戦闘機などは、ゼネラルリソース社などから提供されたものを、ユーピオ独自のカラーリングを施して使用している。



◀形はゼネラルリソース社のものと同じだが、左翼のマークのように独自のカラーリングが施されている。

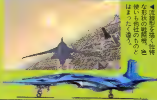
### 急速に発展した企業 ニューコム社

neucom inc.

技術革新による先端技術の独占で、急速に発展した企業。もともとユージア政府の国営だった企業が民営化する際、先端的な研究で実績を挙げていたゼネラルリソース社の社員が集団で移籍し、ゼネラルリソースを脅かす存在となった。ネットワーク技術などで大きな成果を挙げているニューコム社だが、そのほかの分野での活躍も目覚ましく、あらゆる面でゼネラルリソース社の脅威となっている。ニューコム社も自社で開発した軍用兵器を実戦配備しており、軍事力という点でも緊張した関係になっている。



▶ニューコム社製戦闘機（上）とゼネラルリソース社製戦闘機（下）のエアバトル!?　性能の違いはあるのだろうか



◀流線型を描く独特な形状の戦闘機。色使いも他社のものとはまったく違う。

RPG

# オアシスロード

広大な砂漠を旅し、世界から失われた交易を取り戻すRPG。さまざまな敵や危険と戦いながら、白紙にキミだけの地図を書き込んでいこう!!

2 25
▶アイディアファクトリー
▶¥5,800
▶MC（1ブロック）
DS（AC非対応）
2P対戦可

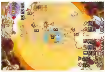
## 黄昏の砂漠にキミだけの地図を広げよう





▲ゲーム中には豊富にビジュアルが登場。各所で挿入され、独特の世界観を描き出すぞ。

果てしなく広がる砂漠を旅しながら、孤立した街や失われた交易路を発見し地図に書き込んでいく…。このゲームは、自分だけの地図作成が楽しめるRPGだ。キミは隊商を率いるリーダーとなって探索の旅を続け、地図を完成させて世界に繁栄を取り戻さねばならない。また、この独特の世界観は、各所で挿入されるビジュアルによって楽しむことができるのだ。



◀出来上がる地図は、遊ぶたびに違うものになる。

### シンバオ

◀19歳。星の運行と気候風土に詳しい。いにしえの宝石細工を発掘していたが、採掘ギルドの頭領と折り合いがつかず出奔。スタート時に隊商の仲間に加えることが可能。

### 舞台になるのはこんな世界

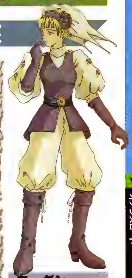
この世界では、すでに大半の緑が失われ、ひたすら広大な砂漠が広がっている。かつては街どうしの交流があったが、現在はその活気も失われて久しい。しかし砂漠のところどころには、孤立しながらも細々と生活をいとなむ街も点在し、またいにしえの時代から埋没している遺跡も隠されている。これらを発見し新たな知識を人々に伝えていくのが主人公の使命なのだ。





▶セピア色の…

## 地図作成を中心とした冒険の旅

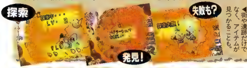


### 探索

探索の旅には、さまざまな能力が必要とされる。キャラごとに、持っている技術や知識が異なるため、隊商を率いているキャラ（画面の左上に表示。変更可能）によっては、発見に手間取る場合もあるのだ。



▲失われた街と街の交易を復旧させて、世界に活気を取り戻そう。




◀街や遺跡だけでなく、アイテムが見つかることも。

### 人々

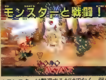
冒険の途中では、ほかの隊商が登場することもある。彼らは、衣料の交易や知識の探求など、さまざまな目的のために旅を続けている。彼らとは協力することも可能だが、戦って打ち倒すこともできるぞ。また、メモリーカードを持ちよれば、友だちの率いている隊商と戦うことも可能になる。じっくりと成長させたキミの隊商で、No.1 を競おう!!



▲旅の途中では、ほかの隊商と出会うことがあるぞ。

### 障害、そして発表

旅を続けるうえで、注意が必要なのは残り食料だ。食料がなくなると、隊商は遭難し、アイテムをいくつか失ってどこかの街から再スタートとなってしまう。また、狂暴なモンスターや盗賊と遭遇することもある。これらの困難を乗り越え、街と街との交易を取り持つと、街が少しずつ発展していく。この冒険のすえに地図を完成させて街の掲示板で発表すれば、お金と名声が得られる。こうして、地図を次々に作成していくのだ。




▲モンスターは撃退するだけでなく、弱らせてから捕獲し、仲間に加えることも可能。




▲ほかの隊商との交渉では、貴重なアイテムの入手が可能。しかし難航することも…。

▼発表は街の掲示板で行う。8割で完成とみなされるが、完璧な地図を発表した場合に比べて得られるお金や名声も低くなってしまうぞ。




### ローダシー

▲20歳。高位の聖獣使いで、知識を探求する叔父の手伝いをしながら、ともに旅を続けている。性格は明るく、かつ温厚。彼女もまた、隊商としてパーティを組めるキャラだ。

S・RPG

# ECSAFORM エクサフォーム

128(予)
▶バンダイビジュアル
▶¥6,800(CD2枚組)
▶MC(6ブロック)

リアルな世界観と本格的な戦略性を追求した注目作『ECSAFORM』がついに登場！
今回は独特の戦闘システムとファン垂涎のスペシャルディスクを紹介するぞ!!

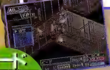
## 重厚なストーリーと戦略性の高さが魅力のファンタジックS・RPG!!



▲▶テクノロジーによる魔法「理動」が物語のカギを握る。戦闘時にも絶大な効果を発揮するぞ

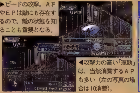
生体改造を施された少女スセリは、ある研究所で実験を受け続ける毎日を送っていた。唯一の心の拠りどころは、研究所内のカプセルにおさめられた、ハルム構造体と呼ばれる人造人間。不思議な親近感を覚えたスセリは〝彼〟に〝ビード〟と名づけ、目覚めぬままのビードに自分の悩みを語り続けていた。ある日、ビードの研究を進めていた所長のデューが、ついにビードを目覚めさせた。そのとき、研究所内の全機械に原因不明の異常が発生。それをきっかけにスセリは、ビードとともに研究所脱出を決行するのだった――これが期待のS・RPG「ECSAFORM」のプロローグ部分だ。このあと、逃げる2人と追う兵士たちとの間で早くも戦闘が発生するぞ。今回は、独自のシステムを持ち、本作の最大の魅力でもある、この戦闘部分を徹底紹介する!!

## これが『ECSAFORM』の戦闘システムだ!!

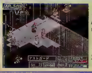


**ビード**
200年前に衰退した高度文明の手により造り出された人造人間。強靭な肉体と高い戦闘能力を持つ。人間的な感情はないらしいが、スセリに対してだけは……

本作の戦闘で注目なのが、攻撃時にユニットの行動力を表しているアクティブ・ポイント（AP）が、防御時にはスキのなさを表すエスケープ・ポイント（EP）へと変換されるという点だ。これにより、攻守のバランスをいかに取るかという、まったく新しい戦略性がプラスされているのだ！


▶ビードの攻撃。APやEPは敵にも存在するので、敵の状態を知ることも重要となる。
◀攻撃力の高い「理動」は、当然消費するAPも多い（左の写真の場合は10消費）。

### 戦闘画面説明


左上に「AP5／15」とあるのが「行動決定後の残りAP／最大AP」。その下の「EP55」は、その状態でターンを終えると、APがEP55ポイントに変換されるという意味。TPはテクニカルポイント（MPのようなもの）。

### APシステムの流れ

**自分のターン** → **敵から攻撃を受けたとき**

**APを消費して行動・攻撃**
各ユニットに設定されたAP分だけ、攻撃・回復などの行動や移動を行うことが可能。全行動には、その行動を行うための消費APが設定されており、持っているAPをうまく使って戦っていくことがカギとなる。

- APを残してターン終了 → APがEPに変化！ → **EPを消費して防御行動をとる**
  自分のターンで消費しなかった分のAPがある場合、それはそのままEPに変換される。敵から攻撃を受けた際には、ユニットは、なくなるまでこのEPを消費して防御行動をとるのだ。
- APを残さずにターン終了 → **直接ダメージを受ける（HPが減ってしまう）**



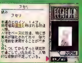
**スセリ**
非人道的な実験の繰り返しから逃れるため、研究所から脱出。ビードとともに「自分は何者なのか？」を知るための冒険に出る。理動を駆使することができる。

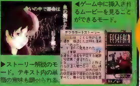
## 特報!! 豪華なスペシャルディスクにも要注目!!

本作には、オマケというには超豪華すぎる、右のスペシャルディスクが同梱されるぞ!!

### 『ECSAFORM』ナビゲーター

重厚、かつファンタジックな世界観を構築している『ECSAFORM』のすべてがわかる大容量の設定資料ロム。必見だ！


▶ストーリー解説のモード。テキスト内の単語の意味も調べられる。


◀ゲーム中に挿入されるムービーを見ることができるモード。




RCG

# ギャロップレーサー3

業界初のジョッキーRCGの「ギャロップレーサー」が、新要素満載で帰ってきた！

99年予定 ▶テクモ ▶¥5,800 ▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

## 今度は競走馬の配合も可能！

競馬ゲームといえばＳＬＧという、既存の概念を打ち破った新機軸のレースゲームの第３弾！スペシャルウィークを始め、1500頭以上の有名競走馬が実名＆98年の最新データで登場する。また、「末脚タイプ」や「坂適性」などの新パラメータを採用することにより、レース中の戦略性が一段とアップ。それぞれの馬の能力に合わせた"走り"が要求されるようになったのだ。さらに見逃せないのが、オリジナル競走馬の存在。引退した競走馬同士を掛け合わせることにより、自分だけの競走馬を作成することができるぞ！

▼シーズンモードでは、「馬の調子」がレースの勝敗にかかわってくるようになった。パドックを見ることで、馬の調子(疲れているか、いないか)を確認することもできる！






▲「ＶＳモード」や「プラクティスモード」の機能も充実。「ＶＳモード」では団体戦ができたり、オリジナル馬同士の対戦ができる。「プラクティスモード」は、多人数対戦が可能となったぞ。




◀レースシーンも迫力満点。出場できるレースも、海外・地方と充実しているのだ。

### オリジナル競走馬でレースに挑戦！

レースで使用し、引退した馬を掛け合わせることで自分だけの競走馬を作ることができる。オリジナル競走馬の能力には、親のパラメータと自分の騎乗結果が影響してくるぞ。




▶オリジナル馬は、レースですぐに使うことができる。



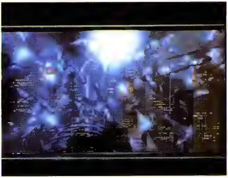

◀実在の名馬と自分の馬を配合させることも。

AVG

# サーカディア

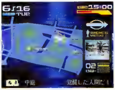
RPG要素の入った新世代ＡＶＧの登場！現実世界と夢の世界で超能力合戦が始まる。

1/14 ▶SCEI ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)



## 超能力を駆使して世界を救え

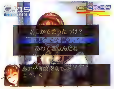
海底都市"ブルージェネシス"を舞台に、物質界を破滅へと導くナイトメアとの壮絶な戦いが描かれる新機軸のＡＶＧの登場だ。本作の特徴は、プレイヤーのパラメータや仲間にしたキャラクターによって変化するシナリオと、派手なアニメーションで展開するＲＰＧ風のバトルシーン。主人公は、７人の仲間とパーティを組んで冒険を繰り広げ、ナイトメアの進攻を阻むのだ。なお、仲間にできる超能力者は14人いて、彼らと話をしたりイベントを進ませることでパーティメンバーが決まる。仲間にならなかったキャラが敵として現れたり、特定のキャラでしか見られないイベントがあるなど、さまざまに変化する物語が楽しめるぞ！




▶フリームーブでマップを移動する。ここで仲間を探したり、イベントを発生させたりする。



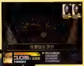

▲主人公は片山弘樹というごく普通の高校生。謎の生物ナビと出会うことにより、超能力者として覚醒する。




◀話題を選んでキャラと会話をする。彼らとの会話内容によって、仲間になるかどうかが決まるのだ。

### 超能力が炸裂する、迫力の戦闘シーン！

本作の戦闘シーンは、コマンド選択式のバーティバトル。パーティメンバーの攻撃を始め、敵の攻撃など、すべてがアニメーションで展開するところも見逃せないポイントだ。戦闘を重ねることで、キャラは成長していくぞ。



▶戦闘に突入。攻撃、補助、防御など、画面下部にコマンドが表示される。



◀選んだ行動に合わせてアニメーションが流れる。スキップすることも可能。

SLG

# できる! ゲームセンター

往年の人気作から、最近のヒット作まで、ファン感涙のゲームが次々に登場する『できる! ゲームセンター』。ゲーム好きなら要チェック!!

| | |
|---|---|
| 1/14 | |
| ▶翔泳社 | |
| ▶¥5,800 | |
| ▶MC(2ブロック) | |

## アーケードゲームの歴史がここに集結! ゲーセン経営SLGが登場!!






▶お店の評判が上がると、客が入ってインカムも増えるのだ。

▲店内のレイアウトやどのゲームをどこに配置するかということが大切。

1978年から1998年まで、20年間のアーケードゲームが登場するゲーセン経営SLG『できる! ゲームセンター』。このゲームは初心者用の経営のコツを教えてくれる「シナリオモード」と、店長としてゲーセンを20年間経営し、人気店にすることが目的の「経営モード」があり、アーケードゲームの歴史を体験できるぞ。登場するゲームは、実在のゲームのタイトルをもじっているので、わかる人にはわかるという"通"な魅力も満点。マニアックなカルトゲームを集めたり、体感ゲームしか置かない店とか、プレイヤーの思いのままにゲーセンを経営をしていけるのだ。

### 元ネタがわかればオモシロサ倍増!!

登場するゲーム基板(プライズマシンも含めて)は、1500種類以上。名前はすべてパロディになっているので、オリジナルのタイトルがわかれば基板購入のヒントにもなるし楽しさも倍増するのだ。

| ACT | STG | 対戦ACT |
|---|---|---|
| 電池を食らう | ラビウス | ストノームファイター |
| 神社くん | 現状の狼 | 画廊神話 |
| 妖怪途中記 | ハイジン | 石拳 |
| 産後の忍道 | 豆! 豆! 豆! | ヴァンタリア |
| マルゴシの戦士 | W.W | うきうき7 |

### ゲーセン経営の流れ

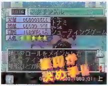
筐体と基板を購入
▼
店内に筐体を設置
▼
スタッフを雇う
▼
1カ月ごとに決算

| 黒字 | 赤字 |
|---|---|
| 評判のいい店づくりを目指す | 3カ月間連続赤字でゲームオーバー |

## めざせ日本一のゲーセン店長! お客様は神様です!!

### STEP1 筐体・基板を購入し配置

基板は筐体に入れなければ機能しないので、まずは筐体と基板を購入。そして両替機や自販機などを施設して、メンテナンスや店内の清掃を担当するスタッフを雇おう。ただし考えてお金を使わないと資金がすぐなくなってしまうぞ。最初は余裕を持って運営しよう。




◀基板購入のコツは星印。星の数は人気の高さを表している。

### 店内のレイアウトは考えて






◀人気作や新製品は、店の出入口付近に配置して客を呼ぼう。

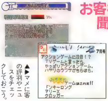
▶1プレイ100円から500円まで設定可能。難易度も変更できるぞ。



(アドバイスしてくれる副店長のしのぶちゃん(仮)。ちなみに副店長は男性と女性から選択できる。

### STEP2 店の評判を上げる!!

基板の購入や入れ替えには、流行や人気、客の要望を考慮に入れていこう。1プレイ500円にして、ぼったくり商法をしたり、店内が汚かったりすると客に嫌われてしまう。お客様に好かれる店舗作りで評判を上げよう。




▲▶マメに客の評判やニュースをチェックしておこう。

お客様の要望は聞かなきゃね



### STEP3 拡張や内装も重要

店舗の拡張や内装も店の評判に影響する。これには数段階あり、費用も10万円かかるが、店舗作りには重要だ。

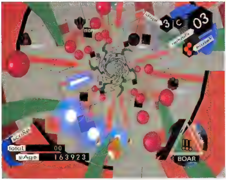


◀資金に余裕があるときに、拡張しよう。



おっきいのがスキ

▲拡張したらスタッフを増員することも必要なのだ。



STG

## イズ　インターナル・セクション

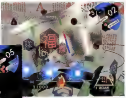
あのスクウェア独自のアイデアが満載のSTG
美しいビジュアルとSTGの爽快感を楽しもう！

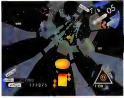
1|28 ▶スクウェア ▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

# デジタルアートSTGとは!?

幻想的なビジュアルグラフィックと、テクノ系サウンドミュージックで構成されたデジタルアートSTG「イズ〜」。このゲームの基本は従来のSTG同様に、敵弾をかわし、敵を打ち落とすというシンプルなもの。しかし、画面の構成やシステムの簡略化などで余分なものをなくし、誰でも純粋にSTGの魅力を楽しめる作りになっている。さらに、万華鏡を思わせるビジュアルと独創的なサウンドでプレイしているうちに、まさにサイバースペース（電脳世界）に引き込まれるような感覚が味わえるのだ。

▼各ステージで、メインとなる〝フェイズ〟画面。自機を左右に操作して、チューブのように構成された画面の内壁に沿って奥へ進んでいく。迫る敵を打ち落とせ!!





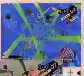
▲〝フェイズ〟はa、b、c、dの、4つが存在する。4つのフェイズを越えると、奥へのスクロールがなくなり、前後左右に移動してボスと戦う〝ターミナル〟画面に突入する。



◀通常のショットとは別に、超強力のスペシャルアタック〝イレイサー〟もある。

### 12種類のショットを撃ち分けろ!!

このゲームには、攻撃力重視型や広範囲型など、12種類のタイプの違ったショットが用意されている。プレイヤーはこれらのショットを自由に自機に装備させることができるのだ。



▶取得点数なども、ショットによって変化する。



◀12種類のショットは十二支がモチーフ。

SPG

## スノボキッズプラス

N64で人気を博したスノボレースゲームが、パワーアップしてPSに登場！

1|21 ▶アトラス ▶¥5,800(予)
▶MC(1ブロック)、AC(DS)対応、2P対戦可

# バトルが楽しいスノボレース!!



今までのスノボゲームといえば、タイムや得点を争うタイプのものが多かったが、このゲームはひと味違う！　このゲームの最大の楽しみは、レース中に拾ったお金でアイテムを買い、それを使っての熾烈なバトルが楽しめること。フリーズ弾で敵を凍らせたり、小石をばらまいて後ろの敵をジャマしたりと、攻撃方法はいろいろで、命中すれば気分爽快！　ほかにもタイムアタックモードや、トリックを競うモードなどが用意されていて、バトル以外の楽しみもいっぱい。登場キャラもN64版よりも3人増え計8人となり、さらにキャラのエディットも可能と、のめり込み度もグーッとアップしているぞ。



▲オープニングにはアニメーションが挿入されている。ダイナミックで、美しいぞ。



▶コースはかなり長い。あせらずに、お金を拾いつつ、着実に順位を上げよう。

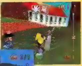


◀画面分割での2P対戦もできる。友だちと、雪上でのアツいバトルを楽しもう。

### お金を使ってアイテムをゲットせよ！

コース中に落ちているものを拾ったり、ジャンプなどのトリックをハデに決めることでお金がたまっていく。このお金を使い、コース上にあるショップで攻撃アイテムを買うのだ。アイテムの種類は全11種類あるぞ。

▶ショットを放った瞬間。敵に対して一直線に飛んでいく。当たると転ぶぞ。





◀フリーズ弾を喰らって、凍りついている敵。このスキに順位を上げろ！

AVG

# TOMB RAIDERIII トゥームレイダー3

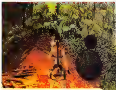
**人気のアクションAVGシリーズ第3弾！ アクション・謎解き・アドベンチャーみんなまとめてパワーアップ！ 今までにない緊張と興奮に満ちた冒険に挑め!!**

3|4(予)
▶エニックス
▶¥6,800(CD2枚組)
▶MC(2ブロック)、
▶AC(DS対応))

## 楽しさの秘密を3つに分けて大紹介!!

ＡＶＧに本格的なアクションを盛りこみ、さまざまな層のプレイヤーから高い評価を受けているこのシリーズ。最新作『3』では新要素も多数追加され、新鮮な発見に満ちた冒険を楽しむことができるぞ。誌面では伝えられないけれど、『3』では効果音も非常にリアルなので、プレイの臨場感も抜群だ。今回はそんな『トゥーム3』の魅力の核となる3つの要素をピックアップして、それぞれが持つ楽しさを紹介していくぞ。

### 【危険をものともせず】



▲木々をなぎ倒しながら大岩が迫る!! こんな驚きの展開もいっぱいだ。



▼ピラニアの群れに襲われるララ。彼女の血が痛々しく漂う、凝った演出がリアリティを感じさせる。



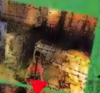
### 【ララが大活躍!!】

### 謎解き

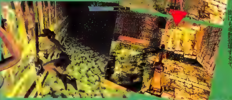
フィールドには、複雑な謎もたくさん隠されている。今までにない奇抜なアイデアや、大がかりな仕掛けが多いのも、このゲームならではの特徴だ。



▲とある条件で見えるようになる、半透明の足場。意外な発見方法が隠されているのだ。



▲…が変化するなど、大規模な仕掛けも多数登場するぞ。



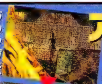
▲何が起こるかドキドキしながらスイッチを操作するのも、このゲームの大きな楽しみだ。

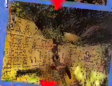
**奇想天外の仕掛け!**

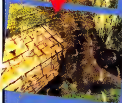
### アクション

**ジャンプだ！**

3Ｄフィールドを広々と使ったアクションにより、『トゥーム3』だけのおもしろさが味わえる。ララの動きの種類も豊富なのでプレイの自由度も高く、やりこむほどに新たな発見に出会えるのだ。

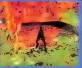






**新アクションも重要!**

▶『3』で初登場のしゃがみ歩き。せまい隙間も、自由に通り抜けができる。



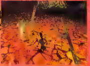


▲ジャンプは『トゥーム』シリーズの代表的なアクション。『3』でも健在だぞ。

▲不気味な像が不思議な力によって動き出し、ララに襲いかかる。死力を尽くして撃退せよ！

### ルート探索

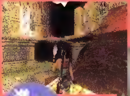
ルート探索も、『トゥーム3』の攻略には欠かせない要素のひとつ。攻略が進むにつれて、ステージの全景がだんだんと判明してくる過程は、プレイヤーが実際に遺跡調査を進めているかのような気分を味あわせてくれる。『3』では、今まで以上に広大かつ巧妙に入り組んだマップが用意されているので、やり応えも満点だぞ。

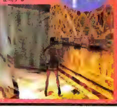


▲初登場となる「沼」。深入りすると、泥にのみ込まれてゲームオーバーになってしまうぞ！

**入口発見！**

▼滝の向こう側に隠された入口を発見。このような、凝った謎もたくさん登場する





**どう進む？**

▲はるか遠くに見える足場。アクションだけでなく、頭を駆使する必要があるぞ。



3D・STG

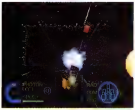
## STAR IXIOM スター イクシオン

緻密な戦略とパイロットとしての腕……異なる2つの能力が問われる3D・STG！

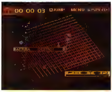
| | |
|---|---|
| 99年予定 | ▶ナムコ |
| | ▶価格未定 |
| ▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、AJ | |

# 戦略SLGとSTGが究極融合！

この「スター イクシオン」は、戦略SLGとフライトSTGの魅力をあわせ持つ3D・STGだ。ゲームの目的は、広大な宇宙空間を舞台に戦闘機を操り、植民星や基地などを狙ってくる敵編隊を倒していくこと。だがそこでは、"マップモード"で緻密な作戦を立てていく「戦略性」と、"コンバットモード"で強大な敵編隊を倒していく「戦闘(STGの腕)」という、2つの要素が重要になってくるのだ。今回は新たに入手した画面で、この2つの要素を紹介していくぞ。



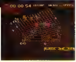
▲迫力のドッグファイトが展開される"コンバットモード"。ここでSTGの腕が問われることになる。



▲戦略を立てる"マップモード"。目標となる敵(赤い丸)の位置に、自機を移動させると"コンバットモード"へと切り替わる。



◀上級者向けの「コンクエストモード」の一場面。このモードでは、自機だけでなく仲間の機体も指揮することになる。



▶「コンクエストモード」の"マップモード"は、こんなに複雑！ 仲間の戦力をうまく活用していくことが重要だぞ。

SLG

## DEVICEREIGN デバイスレイン

独自の科学理論によって生まれた武器「オーギュメント」。果たして、その性能とは？

| | |
|---|---|
| 春予定 | ▶メディアワークス |
| | ▶¥5,800 |
| ▶MC(ブロック数未定) | |

# "武器"がカギを握る新感覚SLG




▲テンポ良く進むAVG風のストーリー。その中のイベントとして、戦闘が発生する。

現代の東京を舞台に、ごく普通の高校生たちが戦いを繰り広げるアドベンチャーSLG、それがこの「デバイスレイン」だ。戦闘のカギとなるのは、「オーギュメント」と呼ばれる武器。登場キャラたちは、それぞれに特性の異なるオーギュメントを駆使して戦っていく。キャラのレベルアップはなく、育成要素は、戦闘勝利後に入手するオーパス(宝石のようなもの)を使ってオーギュメントを鍛えていくという点のみ。だが、この点こそが、本作の最大の魅力となっているのだ。



◀オーギュメントは、装着した9個のオーパスの配列の仕方しだいで、より大きな力を発揮するようになる。

▶さらにオーギュメントは、オーパスを吸収(消費)させることで、レベルアップしていくぞ！



▲渋谷のセンター街や新宿の歌舞伎町など、実在する有名スポットが戦闘フィールドとなる。オーギュメントを駆使して敵を倒せ！

PZG

## ぴくぴく仙太郎 パズルでごはん！

"おじゃま"も"連鎖"もあり！ おなじみのキャラが"ごはん"をめぐりパズル対戦!!

| | |
|---|---|
| 2/18(予) | ▶講談社 |
| | ▶¥4,800(予) |
| ▶対応周辺機器なし | |

# カワイイ「ぴく仙」がPZGになった！

コミック誌「BE・LOVE」で大人気連載中の「ぴくぴく仙太郎」が、PZGになって登場！ 気になるシステムは、おなじみのキャラクターたちが、それぞれに大好物の"ごはん"をフィールド内に投げ込み、敵のごはんをうまく連鎖させるというもの。連鎖させられたごはんはバクダンに早変わりして飛び散り、そのまま周りの敵への攻撃になるのだ！



◀原作にそった「すとーりーもーど」、「対戦もーど」などを用意。

RCG

## COLIN McRAE THE RALLY コリン・マクレー ザ ラリー

ラリー界の神様と呼ばれるコリン・マクレーが総合監修！ このデキはホ・ン・モ・ノ!!

| | |
|---|---|
| 3/11 | ▶スパイク |
| | ▶¥5,800 |
| ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、NC、2P対戦可 | |

# 過酷なラリーをリアルに完全再現!!

本格派と呼ぶにふさわしいラリーRCGの登場だ。敵車とスピードを競い合うことより、過酷なロードを"走る"ことに重点が置かれたラリーの醍醐味が見事に表現されているぞ。モードも、8つの開催国をまわる「CHAMPION SHIP」や、対戦が可能な「TIME TRIAL」、ラリーカーの操り方が学べる「RALLY SCHOOL」など多彩。キミも"走り"を追求せよ！



◀ステージ(コース)は8つの開催国に、それぞれ6つ以上も用意！

STG

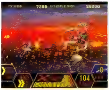
## '70年代風ロボットアニメ ゲッP-X

動画枚数8,000枚！ 懐かしさと笑い(?)と感動のアニメシーンも絶対必見のSTG!!

| | |
|---|---|
| 3/25 | ▶アローマ |
| | ▶¥6,800(予) |
| ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応) | |

# ロボットアニメ〜な感じのSTG!!

「ゲッP−X(げっぴーえっくす)」は、ステージの間に挿入されるアニメ(次回予告)やBGMなどに、70年代のテイストを取り入れた、昔懐かしのロボットアニメを彷彿とさせる作品だ。もちろん、STG本編も、それぞれに異なる攻撃法を持つ3段変形ロボット「ゲッP−X」を駆使して戦うという魅力的なシステムになっている。とにかく、熱すぎるぜ!!



◀ささきいさお氏らが歌うオリジナルBGMも、もろ70年代。必聴。

SLG

## ドリームサーカス

空中ブランコ、火の輪くぐり、猛獣ショー……夢のサーカスゲームがもうすぐやって来る！

| | |
|---|---|
| 2/25(予) | ▶テイジイエル |
| | ▶¥5,800 |
| ▶MC(1ブロック)、2P対戦可、(MC使用) | |

# 団員を育てて目指すは一流サーカス!!

1年という期間の間に、団長として自分のサーカス団を一流にしていくことが目的のこのゲーム。一流を目指すためには、まず団員(パフォーマー)を雇い、訓練し、そして公演を成功させていかなければならない。もちろん、単純な育成SLGにとどまらず、さまざまなイベントや、多彩に用意されたミニゲームが、ストーリーを楽しく盛り上げてくれるぞ。



◀公演はリアルタイムで進行。ボタン操作で演技をさせていくのだ。

## プリンセスメーカーGO!GO!プリンセス

TBL

人気SLGがボードゲームになって登場！
ライバルに差をつけてお姫さまを目指せ!!

1|21 ▶ナインライブス ▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、MT、4P同時プレイ可

# サイコロを振って娘を育てよう！

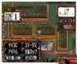
娘を立派に成長させる人気ＳＬＧをもとにした、すごろく形式の育成テーブルゲーム。サイコロを振ってマップを進み、王様から告げられるクエストをこなして娘を成長させていこう。ゲーム中では、止まったマスによってさまざまなイベントが発生する。これらのイベントで見られるグラフィックは豊富に用意されているので、娘の成長をあざやかに演出してくれるぞ。もちろんマルチエンディングなので、王子さまと結婚する幸せな結末以外にもいろいろなエンディングが楽しめるのだ。



▲歴代の「娘」が総出演！　もちろんイベントも、各キャラごとに固有のものが用意されている。




▲このゲームの大きな魅力、豊富なビジュアルシーン。娘の成長前と成長後でグラフィックが変化する要素もあるのだ。




◀進んでいくマップには、アルバイトのマスや戦闘が発生するマスなどがあり、さまざまなイベントが発生するぞ。




▶止まったマスにモンスターや武芸者がいた場合、戦闘に突入する。ほかのプレイヤーの娘との対決も可能なのだ！

## アニメチック・ストーリーゲーム① カードキャプターさくら

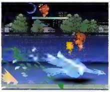
ETC

人気作品が豊富なミニゲームで楽しめる！
名場面が次々にゲーム中で再現されるぞ!!

99年予定 ▶アリカ ▶価格未定
▶MC(ブロック数未定)、PS(ブロック数未定)

# 探し求めるカードはいずこに!?

すべての封印が解かれると災いが起きるという魔法の札「クロウカード」。これを集めるため、主人公さくらが大活躍する人気作品がＰＳに登場したのだ。情報を集めながらマップを探索して、目当てのカードを見つけると戦闘に突入する。戦闘はミニゲームになっていて、勝利すればそのゲームを何度でも遊べるようになっているぞ。



◀アニメ版での第1話、「フライ」との戦いもバッチリ再現！

## SPAWN THE ULTIMATE

ETC

あの「スポーン」の魅力を堪能しつくせる
充実のデータベースが登場!!

発売中 ▶オラシオン ▶¥3,800
▶MC（1ブロック）

# 「スポーン」の魅力がギッシリ凝縮！

コミックや映画で人気の「スポーン」のデータを満載したデータベース。予告編やメイキングビデオを始め、映画の名場面を1800カットも収録しているぞ。また、劇中のキャラクター相関図や、キャスト・スタッフの紹介、フィギュアのカタログなども用意されているのだ。これさえあれば、キミも「スポーン」博士になれるかも!?



◀ファンにはたまらない名場面が、次々に画面上でよみがえるぞ。

## NEWS 新作ソフトニュース

# 「逮捕」がアドベンチャーになって登場！

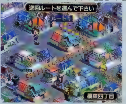
アニメにもなった、人気コミック「逮捕しちゃうぞ」が、犯人を追跡していくアドベンチャーゲームになってＰＳに登場。原作でおなじみのキャラクターが続々と登場し、豊富なイベントが楽しめるぞ。『エアレース・チャンピオンシップ』は、零戦やライトニングなどの懐かしいプロペラ機が登場するＲＣＧ。夜の市街や恐竜の島など、さまざまなステージで空のレースを繰り広げる。『信長の野望・武将風雲録』は、700人もの戦国武将が登場するＳＬＧ。海戦や天候の変化を盛り込んだリアルな戦闘シーンが特徴だ。『マジカルドロップⅢ＋ワンダホー！』は、コンビニ専用だった『Ⅲ』と、アーケードからの初移植となる『ＰＬＵＳ！』を同梱したＰＺＧ。対戦やストーリーモードなどが楽しめるぞ。




「逮捕しちゃうぞ(仮)」より

### 逮捕しちゃうぞ（仮）

▶99年予定 ▶AVG ▶パイオニアLDC ▶価格未定




◀ゲームはこのような画面で進行。おなじみのキャラクターが続々と登場し、ゲームを盛り上げるぞ。

### エアレース・チャンピオンシップ

▶3|4(予) ▶RCG ▶エクシング・エンタテイメント ▶¥5,800



◀レースに勝って賞金を手に入れれば、加速性能や機動性など、機体のチューンナップが可能になる。

### 信長の野望・武将風雲録

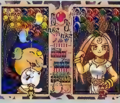
▶2|18(予) ▶SLG ▶コーエー ▶¥5,800




◀合戦シーンには野戦・海戦・籠城戦があり、共同作戦や援軍・長期戦など多彩な戦略で楽しめるのだ。

### マジカルドロップⅢ＋ワンダホー！

▶2|25(予) ▶PZG ▶データイースト ▶¥4,200



◀コンシューマ初登場の「PLUS!」は、忠実な移植に加え原画が閲覧できるモードなどおまけも充実。

NEXT WAVE

PSの次を見すえる先取り(?)ページ

# THE NEXT TETRIS

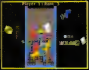
## 驚愕の新システムを搭載して あの「テトリス」が華麗に変身




ＴＨＥ ＮＥＸＴ ＴＥＴＲＩＳ は、ゲーム性&システムの両面でさらなる進化を遂げた、新しいタイプの『テトリス』だ。色違いのブロックがくっついたピースを活用して、連続的にラインを消していく「カスケード」。視覚的に相手を邪魔できるスリリングな対戦モードなど、新ルールが盛り込まれたゲーム内容は誰もが夢中になる面白さ！　99年の年始は、新生『テトリス』にハマろう!!

## 超爽快な新システム……その名も「カスケード」!!

『テトリス』で連鎖!?　その秘密は、色違いのブロックで構成されたピースにある。この“色違いのピース(右で紹介)”は、従来のピースとは違い、色違いの部分だけが切り離れて下へ落下を続けるのだ。これにより連続消し「カスケード」が発生する。



◀従来の4ライン消し以上の「カスケード」による連続消しが可能になったのだ。

### ●従来のピース



▲従来のテトリスでおなじみの1色のピースは、ラインを消したり、着地させたりしても、位置や形はそのまま。

### ●色違いのピース



▲一方、新たに採り入れられた色違いのピースは、ラインを消したり、着地することで色違いのブロックが落下。これで連鎖が発生。

## パーティプレイを盛り上げる、楽しい要素がいっぱいだ!!

1人で腕を磨くのもいいけれど、ＰＺＧの醍醐味はやはり対戦！　多人数でワイワイ遊ぶパーティプレイを盛り上げる。バラエティに富んだルールや新要素が豊富に盛り込まれているのも本作の魅力だ。友だちや家族で楽しく対戦しよう！

### 1 CDを入れ替えて好きなBGMで楽しめる

このゲームには、プレイ中にCDを交換できる機能がついている。この機能を使えば、市販のCDの音楽をBGMにゲームを楽しむことが可能だぞ。対戦に勝ったプレイヤーがCDの選択権を得られるなど、この機能を利用した独自のルールを決めても楽しいかも。



▲ゲーム中でもポーズをかければ、自由にCDを交換できる。

### 2 画面がグルグル！ スリリングな対戦プレイ！

このゲームの対戦では、片方のプレイヤーがカスケードを決めると、相手プレイヤーのフィールド(画面)を回転させて視覚的にプレイを邪魔できるという独特のルールが採用されている。フィールドを回転させられたプレイヤーは方向感覚がつかめず、ラインを消すこともままならないぞ。



◀カスケードによる連続消しが多いほど、相手のフィールドが回転する時間は長くなり、回り方も複雑になる。

## 今回のネクストは？

単純明解なルールと奥深いゲーム性で一世を風靡した、ＰＺＧの不朽の名作『テトリス』が、さらなる進化を遂げてＰＳに登場！　ここでは画期的な新要素の数々にスポットを当てつつ、より楽しく、より爽快になったゲーム内容に急接近する！

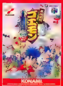
ザ　ネクスト　テトリス
**THE NEXT TETRIS**

■1月7日　■PZG　■ビーピーエス　■¥4,800


KONAMI



# ロクヨン DE ゴエゴエ



こんどの敵は妖怪軍団。オバケが"でろでろ"出てくるよ～ん。そんでもって2P同時プレイには、なんとおんぶ攻撃まで登場だ。2人で息を合わせてやっつけろ。インパクトボス戦もパワーアップ! ロクヨンのゴエモンは、ドタバタ笑えるアクションゲーまっしぐら～。

「がんばれゴエモン～でろでろ道中 オバケてんこ盛り～」
**好評発売中**

NINTENDO 64用ソフト メーカー希望小売価格7,800円(税別)

© 1986 1998 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED.

N64 および NINTENDO64 は任天堂の商標です。Licensed by NINTENDO

# プレステ DE ゴエゴエ



てぇへんだ、てぇへんだ! みんなのアイドル「おみっちゃん」がさらわれた～! 犯人はなにやら怪しげな連中。ってナワケで3Dフルポリゴンによる、格闘ありシューティングありのアクションアドベンチャー。新型インパクトなどのニューキャラもばっちし登場でい。

「がんばれゴエモン～来るなら恋! [illegible]一家の黒い影～」
**好評発売中**

プレイステーション用ソフト メーカー希望小売価格5,800円(税別)

© 1986 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

# ゲームボーイ DE ゴエゴエ



ゲームボーイのゴエモンは、カラー対応で、なんとなんとRPG。キミが主人公になってゲームがスタート。現代から大江戸へタイムスリップし、あこがれのゴエモンとご対面したら、いよいよ大冒険のはじまり～。飛び交う忍術、うなる必殺技! これぞ笑いと友情のゴエモンワールドだ。

「がんばれゴエモン～天狗党の逆襲～」
**'99年1月14日発売予定**

ゲームボーイ用ソフト メーカー希望小売価格4,300円(税別)

© 1986 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

**コナミ株式会社** 本社/〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

北海道コナミ株式会社/東北コナミ株式会社/東京コナミ株式会社/埼玉コナミ株式会社/神奈川コナミ株式会社/愛知コナミ株式会社/北陸コナミ株式会社
大阪コナミ株式会社/兵庫コナミ株式会社/中国コナミ株式会社/四国コナミ株式会社/九州コナミ株式会社/中央コナミ株式会社

●商品に関するお問い合わせは● お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間 月曜日～金曜日(祝日を除く)午前10:30～12:00 午後1:00～5:00 電話番号はお間違えのないようにおかけください。
●最新情報はコナミテレフォンサービス(毎月第2・4月曜日 内容一新) 東京 03-3436-2277 大阪 06-455-0477
●インターネット情報サービス ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/

NO RESALE




## DEVICEREIGN 予約申し込み券

株式会社メディアワークス

メディアワークスゲームソフト
「DEVICEREIGN」を予約します。

☐ PlayStation ☐ SEGASATURN
※予約される機種に必ず印しを付けて下さい。

1枚／金額5,800円（税別）

ふりがな
お名前　　　　　TEL.　（　　　）

ご住所　〒

この予約申し込み券に必要事項を書き込み、お近くのゲームソフト取扱店にお持ち下さい。

## DEVICEREIGN スタンプ台紙

☐ PlayStation ☐ SEGASATURN
※予約される機種に必ず印しを付けて下さい。

▲ここにショップの承認印を押して下さい



SEGASATURN
雲野 十夜
移動します
微かな振動とともにオーギュメントが起動する。
街が、仲間が、そして君自身が実体を失っていく。
すべてが不安定なSC空間では、
通常兵器なんて役に立ちはしない。
頼れるのは、この次世代兵器オーギュメントだけ。
詳しい仕組みなんて君にはわからない。
ただ、光輝くオーバスをコア・ブレインにセットして
たたきつけるだけだ。
奪われた明日を、取り戻せ。
デバイスレイン
DEVICEREIGN
アドベンチャーSLG
1999年春発売予定 予価5,800円(税別)
1/15まで当日消印有効
予約キャンペーン実施中！
この広告についている予約券に必要事項を記入して、お近くのゲームショップで「DEVICEREIGN」を期間中に予約して、ご応募すると先着で10,000名様に「デバイスレイン キャラクター ポストカードセット」が当たります。
応募方法 官製ハガキに予約をしたお店の認証を押した予約券の控え(スタンプ台紙)を貼って、あなたの住所・氏名・電話番号・年齢・職業をご記入の上、〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 (株)メディアワークス ソフト事業部「デバイスレイン予約キャンペーン」係までお送り下さい。
※お店によって予約形態が異なりますので予約時にご確認ください。 ※また、複数の予約をいただく時は、誠にお手数ですが、この予約券を別に入手してください。
コミック化決定!!
「電撃hp」
好評発売中!!
画 楠見らんま 定価：本体900円+税
MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©Starlight Marry / Media Works Inc.



綴られる冬のアルバムは
いつも、白く、切なく…。
©Leaf
「WHITE ALBUM」オープニングテーマ
WHITE ALBUM
Yuki Morikawa
SOUND OF DESTINY
POWDER SNOW
AKKO
1998.12.23
IN STORE
KIDA 5501 ¥1,020 (tax in)
初回封入特典
書き下ろしポケットカード
KING RECORDS
WHITE ALBUM
Yuki Morikawa



勇者伝説・始動!!
PlayStation
歴代ヒーローがここに集結!
熱き勇気をチャージしろ!
今度は君が勇者だ!
ブレイブサーガ
BRAVE SAGA
For the 21st century...
新世代ロボット戦記
プレイステーション用シミュレーションRPG
NOW ON SALE
¥6,800
初回特典!
「聖勇者バーン」
プレゼント!!
サイズ(15cm)、カ
ングを忠実に再現し
ルタイプフィギュアが
回生産仕様「ブレイブチャ
ージボックス」についてくる!!
15
敵の力は強大よ。
この先、ますます戦況は苦しくなるわ。
―あそびは文化
タカラ 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www. takaratoys. co.jp
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©サンライズ ©サンライズ・名古屋テレビ ©TAKARA CO.,LTD.1998 ※価格は希望小売価格です。(消費税別)
タカラの商品は こども商品券で
TAKARA

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

### ゲームデザイナー養成講座コース一覧

| | | | |
|---|---|---|---|
| 全日制 | 1年コース | (月～金曜日) AM10.00～PM4.00 | 1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。 |
| 全日制 | 2年コース | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。 |
| 全日制 | 3年コース | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。 |

### ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース) |

### ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です |

### 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です(2、3年コース) |

### ゲーム企画・シナリオライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース) |

### ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | 将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース) |

### サウンドクリエイター養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10.00～PM4.00 | サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース) | 単科 | 月・木曜日 PM1:00～4.00 PM6.30～9.00 | ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります |

### ゲームデザインクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10.00～PM4.00 | プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です(1、2年コース) |

### インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います 現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです |

## 1999年4月生学校見学会実施中!




〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース
★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

## 名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ
〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## 横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## 東京校夜間部好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

## '99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! ダントツ全国第一位!!

ゲームCGクリエイター養成講座
全日2年制 門谷祥子さん
(株)ナムコ

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 今井大策くん
(株)サミー

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 石川政則くん
(株)スティング

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 岡本雪江さん
(株)ユークス

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 水谷典代さん
(株)ネクサスインターラクト

ゲームCGクリエイター養成講座
全日1年制 白井香織さん
(株)コーエー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

## 大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!



99年正月
世界最強・最小のコマンドー軍団
遂に日本上陸！
スモールソルジャーズ
ドリームワークス＆ユニヴァーサル作品／UIP配給
12月下旬／お正月第1弾！
ニュー東宝シネマ他全国東宝洋画系にてロードショー
スモールソルジャーズグッズプレゼント!!
30名様
下記住所まで、おハガキでご応募ください。
締切：平成11年1月10日
YAG
「スモールソルジャーズ」係
99.01%
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
代々木アニメーション学院
ピシャリ
無料
アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
キャリスマップ
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中（無料）。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）。
平成11年4月入学生
願書受付中
大阪校
名古屋校
福岡校
創立10周年記念
65万円入学！
さらに
入学祝金15万円贈
（平成11年出願者は10万円）
2年生には40万円で進級できます
1年間の学費で2年間学べる
声優タレント科の
「オンステージ・システム」好調
125万円の年間学費で同時に2学科学べる
「ダブルスタディ・システム」好評
学費は「国の教育ローン」をどうぞ―お問い合わせ ☎03-3379-3630
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
特待生12万円
特待生36万円
支給
無料
1日体験入学（YAG学院各校で）／学院説明会（全国主要都市で）
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-12 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042
FAX 0120-310-595
URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
設置学科
アニメ・映像学部
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
背景美術監督コース科（2年）
スペシャルメイクアップアーティスト科 2年
SFX監督コース科（2年）
ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
マンガ・コミックプロ養成科（2年）
エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
ヒットメイク・プロデューサー科（2年）
CG学部
ゲーム・グラフィックデザイナー科（2年）
マルチメディア・クリエイター科（1年）
ゲーム・デザイナー科（2年）
ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
デジタル映像エキスパート科（2年）
新設
ゲーム キャラクターデザイン科（2年）
ミュージカル舞台・演劇科（2年）
ライト照明デザイナー科（2年）
メディア芸術総合学科 3年
東京校
ひがし校
横浜校
大阪校
名古屋校
福岡校
仙台校
札幌校
広島校
大宮校
沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
才能発見!!
名古屋（12月）・札幌（1月）開催決定！
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-12 代々木アニメーション
3470-1105 原宿声優スタジオ

# 封神領域エルツヴァーユ



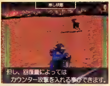
今回はメイン9キャラの必殺技を紹介するぞ！　操作方法はもちろん、各必殺技が持っている性質までをしっかりとレポートしているから、『エルツ』が発売されたあとでも役立つこと間違いなし！　ほかにもモード説明やキャラクター相関図、そしてシステムの細かい部分までをバッチリとチェックしているのだ。今のうちに十分に予習をすませて、1月14日に備えよう!!

## 封神領域エルツヴァーユ

●発売日/1月14日 ●メーカー/ユークス ●ジャンル/対戦ACT
●価格/¥5,800 ●対応周辺機器/MC(1ブロック)、2P対戦可

## 『エルツ』いよいよ発売直前！

『エルツ』には6種類ものモードが用意されている。前号で紹介した「ストーリー」のほかにも練習用の「プラクティス」や腕試し用の「サバイバル」といったモードが存在しているのだ。中でも注目してもらいたいのが「プラクティス」内に用意されている「チュートリアル」。これは捕縛攻撃や特殊攻撃といった「エルツ」ならではのゲームシステムを説明してくれる便利なコーナーだ。ゲームを起ち上げて美しいオープニングアニメムービーを見終えたら、すぐにコレをチェックするようにしよう！



▲ゲームシステムの説明だけでなく、実戦でも役立つテクニックまで紹介されている。真っ先に見ておくといい。

| STORY | 1P BATTLE |
| --- | --- |
| COMキャラと対戦しつつ物語を楽しむモード。もちろん、物語内容はキャラごとに異なる。対戦前や対戦後に展開されるミニドラマパートは必見！ | 「STORY」から物語部分を取った純粋にCOMと戦っていくためのモード。プレイ中に2P側から乱入することで、2P対戦を楽しむこともできる。 |
| **VS** | **SURVIVAL** |
| プレイヤー同士が戦うためのモード。2P対戦が延々と楽しめる。舞台となる対戦ステージやハンディキャップを自由に設定することもできる。 | 1本のライフゲージでCOMを何人倒せるかを競うモード。倒すたびに体力が少し回復するとはいえ、極力ダメージを受けない戦い方が求められる。 |
| **PRACTICE** | **OPTION** |
| 操作方法を練習するためのモードで、ダミーとなる相手キャラにさまざまな指示を出すことができる。ゲームシステムを解説したムービーも収録。 | 難易度やキーコンフィグを変更したり、メモリーカードにデータをセーブしたりすることができる。ゲームを進めることで、特殊な設定も可能になる。 |

## キャラクター相関図






※文中のコマンドはすべてキャラが右を向いているときのものです。

# メイン9キャラ 必殺技データ!!

各キャラは✚キーと攻撃ボタン(◬)を組み合わせることで、6種類の必殺技を自在に使い分けることができる。各キャラの必殺技を、属性などのデータとともに紹介していこう。

## 必殺技が持つ属性を覚えよう!

必殺技は性能によって分類することができる。ここではそれらを属性としてまとめ、紹介している。各属性の特徴は以下のとおりだ。

### ●飛び道具

離れている相手に向かって弾などを撃ち出す攻撃。ヒット後に投げ技などに移行する必殺技もあるが、それも飛び道具として紹介している。一部の技は、相手を一定時間無防備にする「崩し」、後方に大きく後退させる「ふっ飛ばし」といった追加属性も併せ持っている。




### ●打撃技

相手を直接攻撃することでダメージを与える技。幽祢が持っている「←+◬」などはヒット後に投げ技(つかみ技)に移行するが、これも打撃技として紹介している。

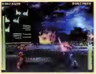
### ●突進技

自らの体を相手にぶつけることで攻撃する技。翠やガリィなどはヒット後に投げ技(つかみ技)に移行する突進技も持っている。

## 完全懲悪 ダンザイバー



主武器となるのは崩し属性を持つ飛び道具。これを意識させておいてから捕縛攻撃などで揺さぶりをかけよう。突進技の「↑+◬」はガードされやすい。ただ、間合いや角度によっては着地後に相手の背後を取る形になるため、そこから背後投げを狙うこともできる。



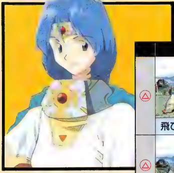
◀パワーアップ版の「ヴァイストライバー」(コマンドは「→+◬押しっぱなし」)、弾を乱射するという攻撃だ。



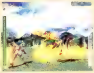


| | → | ↑ | ← |
|---|---|---|---|
| ◬ | 飛び道具/ふっ飛ばし | 突進技 | 飛び道具／崩し |
| ◬◬ | 飛び道具 | 突進技 | 飛び道具／崩し |
| 特徴 | ◬は直線的に放つ飛び道具。攻撃がヒットすると相手を大きく後方にふっ飛ばすことができる。◬◬は射程が短く、ふっ飛ばし属性もないが、広範囲を攻撃することができる。相手が回り込みつつ近寄ってきた場合に効果を発揮するだろう。この「ヴァイストライバー」という技には、パワーアップ版も存在している。 | 「スパイラルボンバー」という名前からも想像できるとおり回転しつつ突進していく技。◬、◬◬とも直線的に攻撃するが、ボタン操作によって軌道を変えることが可能だ。◬はオーソドックスなタイプで、打ち上げ攻撃後の追い打ち用にも使える。◬◬は攻撃範囲が大きく、◬よりも高い軌道を飛んでいくのがポイント。 | 「ライトニングドライブ」は黒い球を撃ち出す攻撃。この技は崩し属性を持っているため、ヒットさせた相手を一定時間、硬直させることができる。◬は直線的に1発だけ撃つが、◬◬は相手の奥と手前に1発ずつ撃つ(ただし、相手が奥や手前に動かないかぎり当たらない)。この技にもパワーアップ版が存在している。 |

## アルティ・アル・ラーゼル



必殺技の中では「→+◬」、「←+◬」、「←+◬◬」という3種類の飛び道具が使いやすい。遠距離通常攻撃や捕縛攻撃も交えつつ相手を揺さぶっていこう。近距離戦では「↑+◬◬」が有効。いきなり出しても、接近戦を仕掛けてきた相手を迎撃してくれることがある。



◀「←+◬押しっぱなし」で出せる「朱帝竜・召喚(ディザーム・ロー)」のパワーアップ版。無敵を生かそう。





| | → | ↑ | ← |
|---|---|---|---|
| ◬ | 飛び道具／崩し | 打撃技 | 飛び道具 |
| ◬◬ | 飛び道具 | 打撃技 | 飛び道具 |
| 特徴 | この「焦熱焔波(ザファ・ヴァール)」という飛び道具のうち、使い勝手がよいのは◬で出すタイプ。射程は短いものの速度があり、なおかつ崩し属性を持っているからだ。一方の◬◬は、使い道が少ない。間合いが開いたあとに出して相手の動きを牽制する(そこから捕縛攻撃を狙う)場合くらいしか使えないだろう。 | 「紅蓮爆裂(ラミルド・ザーム)」は黄色い光球を出現させる技。◬で出すと目前のみを攻撃できるサイズの光球が、◬◬で出すと自らを包みこむサイズの光球が、それぞれ現れる。どちらも攻撃範囲は広くないため、乱戦時や近距離通常攻撃からの派生技として使うことが多いだろう。相手の飛び道具を打ち消すことも可能。 | 「朱帝竜・召喚(ディザーム・ロー)」とは朱帝竜を呼び出し、相手を襲わせるという飛び道具。◬で出すと1匹の朱帝竜が相手に向かって飛んでいく。◬◬で出すと2匹の朱帝竜が相手の奥と手前に向かって飛んでいく(相手がその場に留まっていると当たらない)。朱帝竜が大量に現れるパワーアップ版も存在している。 |

## システムチェック その1

### △ボタンを押す回数で、必殺技の性能が変化する!

各キャラは「→+△」、「↑+△」、「←+△」というコマンドの必殺技を持っている。しかし、ボタン入力部分を「△△」とすることで、異なる性能を持つ必殺技に派生させることができるのだ。そのほとんどは飛び道具の弾数や発射方向が変わるというマイナーチェンジ版だが、技のタイプが大きく変化するものも用意されている。



◀飛び道具の場合は、弾道が変化するパターンがもっとも多い。

▶ガリィの「↑+△」は突進技だが「↑+△△」は飛び道具になる。

## 天法院慧矢(てんぽういんけいや)



「←+△△」という飛び道具には、パワークリスタルを入手するという性質がある。飛んで行く速度は遅いものの、近距離時に出すことである程度はカバーできるだろう。余談になるが、常に右手をポケットに入れている慧矢が、超必殺技を出すときだけは両手を使う。



◀広範囲を攻撃することができる、「影矢禍」のパワーアップ版。コマンドは「→+△押しっぱなし」だ。



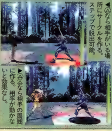


| | → | ↑ | ← |
|---|---|---|---|
| △ | 飛び道具／崩し | 飛び道具 | 飛び道具 |
| △△ | 飛び道具／崩し | 飛び道具 | 飛び道具 |
| 特徴 | これは「影矢禍(かげやじり)」という名の、崩し属性を持っている飛び道具。△で出すと直線的に撃つが、△△で出すと相手の奥と手前に撃つようになっている(相手がその場に留まっていると、ヒットしない点に注意)。この技には広範囲に飛び道具を放つパワーアップ版もあるが、こちらに崩し属性はついていない。 | 飛び道具の「瑞柘榴(みずざくろ)」。△で出すと相手方向に弾を撃ち出し、△△で出すと前方の地面に扇を描くように弾を撃ち出す。間合いがある程度開いていたら△を、相手が急接近しつつ回り込もうとしていたら△△を出すといいだろう。ダメージを与える技というよりも、相手の動きを牽制する技として使っていこう。 | 「鎮座栅(ましずめかご)」は地面を這っていく飛び道具。この攻撃がヒットすると、相手はその場で崩れ落ちる。△の移動速度は速いが△△の移動速度は遅く、なおかつ威力も低い。しかしヒットするとパワークリスタルを1つ入手することができる(ただし、すでに3つあるときはそれ以上入手できない)。 |

## システムチェック その2

### 中・遠距離捕縛攻撃には、出し方が2種類存在する!

捕縛攻撃のコマンドは両者の間合いに関係なく「↓+△」。しかし、中・遠距離の場合のみ「↓+△△」というコマンドでステップ捕縛攻撃に変化させることもできるのだ。両者の違いは捕縛するためのサークルの形にある。前者が相手の真下にサークルを作るのに対し、後者はその周囲にサークルを作る。相手の動きを読んで使い分けよう。



◀△なら相手がいる場所にサークルを作る。ステップで脱出可能。

▶△△なら相手の周囲に作る。相手が動かないと効果なし。

## エリル・プローズ



彼女が持っている必殺技は2種類の飛び道具と突進技だ。その中で多用することになるのが「→+△」で出せる飛び道具。この技には崩し属性がついているため、ヒットすればさらなる追い打ちが狙えるからだ。「↑+△」で出せる突進技は意表をつくように出そう。



◀パワーアップ版の「レミヴァルーナ」を出すコマンドは「↑+△押しっぱなし」。反撃技として役に立つ。





| | → | ↑ | ← |
|---|---|---|---|
| △ | 飛び道具／崩し | 突進技 | 飛び道具 |
| △△ | 飛び道具／崩し | 突進技／ふっ飛ばし | 飛び道具 |
| 特徴 | この「カレアバーラ」は崩し属性を持った飛び道具。△で出すと相手に向かって1発、△△で出すと相手の奥と手前に向かって1発ずつ弾を撃つ。射程距離が長めで、崩し属性もあるため、両者の間合いがある程度開いていても積極的に狙っていきたい。△をステップで避けようとする相手に対しては△△も多用しよう。 | これは自らの体を弾と化して相手を攻撃する、「レミヴァルーナ」という突進系の技。△で出すと縦回転となり、相手方向に直線的に飛んでいく。△△で出すと横回転となり、広範囲を攻撃しつつ飛んでいく(同時にふっ飛ばし属性も持っている)。この技には△と△△の特性を併せ持ったパワーアップ版も存在する。 | これは「ノディスラーン」という名の必殺技。飛び道具だが、レーザーなので射程距離は短めだ(むしろ、間合いの長い武器で攻撃するイメージのほうが近いかもしれない)。△で出すと相手に向かって直線的に、△△で出すと前方をなぎ払うようにそれぞれレーザーを撃つ。ほかの必殺技に比べると使用頻度は低いかも。 |

## システムチェック その3

### 超必殺技の性能は全キャラ同じ!

各キャラには派手で個性的な超必殺技が用意されている。しかし、この技を決めるまでの手順は全キャラとも共通なため、性能的な差は存在しないのだ。ここでその手順を改めて説明しておこう。まずは㊂を押しっぱなしにしてパワークリスタルをタメる。その後「←←＋㊂」というコマンドでパワークリスタルを発射する。これが当たれば超必殺技が発動するのだ！



◀タメ動作。ゲージを黄色くしてパワークリスタルを手に入れよう。



▶超必殺技の属性は射程距離のある飛び道具。防御されても失敗だ。

## 姫野翠（ひめのみどり）



ポイントとなる必殺技は「←＋㊂」で出せる、崩し属性を持つ飛び道具。相手の体勢を崩したら、各種の追い打ちを決めよう。ただ、その他の必殺技の使い勝手がイマイチよくないため、近距離通常攻撃からの派生技や捕縛攻撃も積極的に狙っていくといいだろう。



◀「→＋㊂押しっぱなし」というコマンドのパワーアップ版「不韻流第9代継承技　瞬雪」。飛び道具を放つ。

| | → | ↑ | ← |
|---|---|---|---|
| ㊂ |  |  |  |
| | 飛び道具／ふっ飛ばし | 突進技 | 飛び道具／崩し |
| ㊂㊂ |  |  |  |
| | 飛び道具／ふっ飛ばし | 突進技 | 飛び道具／崩し |
| 特徴 | 飛び道具の「不韻流第9代継承技　瞬雪」。㊂と㊂㊂とでは攻撃判定などに微妙な変化はあるものの、同じ感覚で使っていける。なお、これらの技にはふっ飛ばし属性がついている。ふっ飛ばされた相手があわてて近づこうとするなら、ステップ捕縛攻撃を仕掛けるのもおもしろい。パワーアップ版も用意されている。 | 相手に突進し、ヒットするとそこから打撃系の技に移行する必殺技。㊂は「不韻流第13代継承技　壱迅霞」という技で、地上を直線的に進んでいく。㊂㊂は「不韻流第13代継承技　弐穿霞」という技で、小さくジャンプしたあとに飛び蹴りを出す。どちらもスキが大きいので、相手の体勢を崩してから狙いたい。 | これは「不韻流第28代継承試技　幻翠(仮)」という名の飛び道具。㊂で出すと相手に向かって1発だけ撃ち、㊂㊂で出すと相手の奥と手前に1発ずつ撃つ。ほかのキャラと同様に、相手が奥や手前に動かないかぎり当たらないフェイント技といえるだろう。攻撃判定が大きくなるパワーアップ版も使うことができる。 |

## システムチェック その4

### パワーアップ必殺技には、こんな特徴がある!

パワークリスタルを1つ消費する、パワーアップ必殺技。防御されればパワークリスタルをみすみす失うことになるため、それだけの価値がないようにも思える。しかし、出がかりに無敵時間が存在するため、使い道は多いのだ！



◀見た目のとおり攻撃判定が大きく、かつ派手なパワーアップ版。



▲この状態のときは無敵。相手の攻撃は捕縛攻撃も含め、すべてが無効となる。

## 斉月セツナ（さいづきせつな）



セツナの主武器は3種類の飛び道具。「→＋㊂」や「→＋㊂㊂」には崩し属性があるので、そこからの追い打ちが狙える。『←＋㊂」は素早く飛んでいくため、近距離や中距離でいきなり出すと効果的。ジャンプ攻撃と割り切って考えれば「↑＋㊂」を狙ってもいい。



◀「燐凰断」のパワーアップ版。無数の弾が飛んでいくところは圧巻だ。コマンドは「→＋㊂押しっぱなし」。

| | → | ↑ | ← |
|---|---|---|---|
| ㊂ |  |  |  |
| | 飛び道具／崩し | 打撃技 | 飛び道具 |
| ㊂㊂ |  |  |  |
| | 飛び道具／崩し | 打撃技 | 飛び道具 |
| 特徴 | 崩し属性を持つ飛び道具「燐凰断（りんおうだん）」。㊂で出すと鳥の姿をした弾が1発、相手めがけて飛んでいく。㊂㊂で出すと同じ弾を2連発で放つ。2発の弾は軌道こそ多少異なるものの、ダンザイバーの「ライトニングドライブ」のように、奥と手前に打ち分けているわけではない。パワーアップ版も存在している。 | 「天葬閃（てんそうせん）」はジャンプ攻撃からの近距離通常攻撃を思わせる打撃技。㊂で出すと空中で斬りつけたあと着地後に再び斬りつける。㊂㊂で出すと同様にして2撃を加えたあと、振り向きつつ追い打ちを決める3連撃となる。使いどころは難しいが、中距離からいきなり出すなどすれば当たることもあるだろう。 | この技は剣を飛ばす「残光乱（ざんこうらん）」。崩し属性はついていないものの、素早く飛んでいくため使用頻度は高い。㊂で出すと直線的に飛んでいき、㊂㊂で出すと山型の軌跡を描いて飛んでいく点には注意すること。近距離で㊂㊂を出しても空振りしてしまう（相手の頭上を飛んでいく）からだ。 |

## システムチェック！ その5

### ◎ボタンには数々の使い道がある！

防御ボタンとして知られている◎ボタンだが、単に防御する以外にも役立つ使い道がある。ここではそれを紹介していこう。

**●各種攻撃の防御**

捕縛攻撃を除くすべての攻撃は、◎ボタンを押し続けることで無効化できる。基本中の基本だ。

**●遠距離通常攻撃弾き**



相手の遠距離通常攻撃が当たる直前に◎ボタンを押すと、弾き返すことができる。うまくいけばダメージも与えられるぞ。

**●受け身**



相手に浮かされてしまっても、着地する瞬間に◎ボタンを押すことで受け身を取ることができる。体勢を整えたら、油断している相手に反撃を決めよう。

**●投げ抜け**



中・遠距離捕縛攻撃に捕まる瞬間に◎ボタンを押すと、投げ抜け（無効化）することができる。なお、近距離捕縛攻撃の投げ抜けコマンドは「↓＋Ⓐ」。

**●ステップキャンセル**

移動中に◎ボタンを押すことで、その場に止まることができる。間合いを調節したり、相手の攻撃を誘ったりするときに利用しよう。

**●捕縛キャンセル**

中・遠距離捕縛攻撃は、サークル作成中に◎ボタンを押すことでキャンセルすることができる。相手を捕縛できそうにないときは、すぐキャンセルしよう。



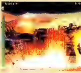
**●そのほかにも……**

相手の背後に回り込んだり（接近時に→＋◎）、体勢を崩されたときに連打して回復したりすることができる。うまく使いこなそう！

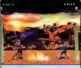
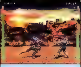
# ガリィ・バニッシュ・グレッグマン



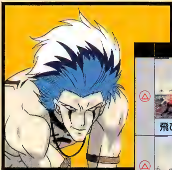
「→＋Ⓐ」、「↑＋Ⓐ」から派生させられる必殺技は、元の必殺技と属性が異なるという性質を持っている。つまり、他キャラに比べて実質的な選択肢が多いということだ。牽制、追い打ちに役立つ「←＋Ⓐ」、崩し属性を持つ「→＋Ⓐ」などを中心にどんどん攻めよう！



◀「→＋Ⓐ押しっぱなし」というコマンドのパワーアップ版「ガイゲンヴェルク」。火柱を3連発で出す技だ。

| | → | ↑ | ← |
|---|---|---|---|
| Ⓐ |  |  |  |
| | 飛び道具／崩し | 突進技 | 飛び道具 |
| ⒶⒶ |  |  |  |
| | 打撃技 | 飛び道具／ふっ飛ばし | 飛び道具 |
| 特徴 | 「ガイゲンヴェルク」のⒶは、地面を這うように進む崩し属性を持った飛び道具だ。一方のⒶⒶも、火柱という見た目からすると飛び道具。ただ、攻撃範囲が目前にしかないため、ここでは打撃技として紹介している。パワーアップ版は相手方向に向かってⒶⒶを3連発で出す関係で、飛び道具扱いとなるのだが。 | この「ベーゼンドルファー」は、ⒶとⒶⒶで技の属性が大きく異なるという特殊な必殺技。Ⓐで出すと自ら相手に向かって突進し、打撃を加える攻撃（属性上は突進技）になる。しかしⒶⒶで出すと、直線的に飛んでいく飛び道具になってしまうのだ。ⒶⒶにはふっ飛ばし属性もついているので、うまく使い分けたい。 | この「クリーゲルシュタイン」は「エルツ」でもトップクラスの性能を持つ飛び道具。崩し属性こそついていないものの、Ⓐは広範囲を攻撃する（ダウンしている相手にも当たる）ため、間合いが開いていたら連発してもいいほど。ⒶⒶは地面を這うように進む飛び道具。ただし、相手の奥と手前にしか攻撃判定が出ない。 |

# ラインドウェル・レインリクス



使いやすい飛び道具と、リーチがそれなりにある打撃技を持っている。近〜中距離の間合いを維持しつつ必殺技を出していけば、強敵にも十分渡り合っていけるだろう。相手に回り込まれそうになったら「↑＋ⒶⒶ」を狙ってみるといい。この技は牽制にもなる。



◀「アルベルツス」のパワーアップ版。攻撃範囲が広く使いやすいぞ。コマンドは「↑＋Ⓐ押しっぱなし」だ。

| | → | ↑ | ← |
|---|---|---|---|
| Ⓐ |  |  |  |
| | 飛び道具／崩し | 打撃技 | 飛び道具 |
| ⒶⒶ |  |  |  |
| | 飛び道具 | 打撃技 | 飛び道具 |
| 特徴 | 「ラジエル」は胸の紋様から飛び道具を放つという必殺技。ⒶとⒶⒶは見た目がよく似ているが、性質はかなり異なる。赤い色をしたⒶは射程こそ短いがスピードが速く、なおかつ崩し属性も持っている。一方の青い色をしたⒶⒶは射程こそ長いもののスピードが遅いため、実戦ではなかなか当たらない。崩し属性もない。 | 魔刃シャハルで相手の体を切り刻むという「アルベルツス」。この技は剣による攻撃が当たって初めて、相手を捕らえることができる。そのためここでは打撃技として紹介している。Ⓐで出すと直線的に突きに行き、ⒶⒶで出すと前方を水平に斬るように攻撃する。なお、パワーアップ版は属性が異なり、飛び道具になる。 | これは地面を伝って飛んでいく飛び道具の「レメゲトン」。ただし、地面からかなり高い場所まで攻撃判定が存在しているため、当てやすい技といってもいいだろう。Ⓐで出すと相手に向かって直線的に飛んでいくが、ⒶⒶで出すと相手の奥と手前に向かって飛んでいくことになる。相手が動かないと当たらないのだ。 |

## システムチェック! おまけ

### 勝ちポーズは各キャラ5つずつ用意されているぞ!

試合後の勝ちポーズは自由に選択することができる。勝ったら㊂、◻、◎、⊗いずれかのボタンを押しっぱなしにしていれば、対応したポーズになる。パーフェクト専用の勝ちポーズも✚キーで可能。



◀⊗ボタンを押しっぱなしにしたときのダンザイバーの勝ちポーズ。



▲ダンバイザーでパーフェクト勝ちしたときのポーズ。なんと神鏡衛に戻るのだ!



中距離くらいの間合いを保ち、「➡+△」の飛び道具や「⬅+△△」の打撃技などで攻撃していこう。近づかれてしまったら「⬅+△」で捕まえたい。意表をついて出す「⬆+△△」も効果がある。ただし、最低でも相手に攻撃を防御させる必要はあるだろう。



◀パワーアップ版「寂静として万空に渉る理の音」は飛び道具。コマンドは「⬆+△押しっぱなし」だ。

## 幽祢(かくりね)





| | ➡ | ⬆ | ⬅ |
|---|---|---|---|
| △ | 飛び道具／崩し | 突進技 | 打撃技／ふっ飛ばし |
| △△ | 飛び道具／崩し | 突進技／飛び道具 | 打撃技 |
| 特徴 | 「天陰到(ひしと)」という名の必殺技で、炎を投げつける飛び道具。△で出すと２つの炎が回転しながら相手に向かって直線的に飛んでいく。△△で出すと相手の奥と手前にそれぞれ炎が飛んでいく(相手が奥か手前にステップしないかぎり、この炎を当てることは不可能)。この技には△、△△とも崩し属性がついている。 | △で出すと赤い光の輪を転がしながら相手に向かって突進していく。△△で出すと自ら回転しつつ七色の輪を周囲に飛ばす、特殊な攻撃を出す。このほかに完全な飛び道具であるパワーアップ版も持っている。この技の名前は「寂静(じゃくじょう)として万空(ばんくう)に渉(わた)る理(ことわり)の音(ね)」だ。 | 体の周囲に展開した光の輪を使って攻撃する「月輪穂(つみほ)」。△で出すと相手の体に輪を巻き付け、そのあとにふっ飛ばす。△△で出すと赤い輪が周囲にグンと広がり、そのまま相手を攻撃する。△は射程距離が短いので△△をメインに使おう。相手が回り込もうとしてきた場合は、すぐに△で迎撃するといい。 |

# 「封神領域」はキミの家の側にある!!

12月末から99年1月上旬まで、全国のおもちゃ屋さんに『封神領域エルツヴァーユ』の試遊台が設置されるぞ。発売前にこの熱いソフトがプレイできるってんだから、こんな嬉しいことはないよね。試遊台が設置される店舗は全国で1000店以上！　だからキミの近所のおもちゃ屋さんにもきっとあるはずだぞ。本誌でコマンドをチェックしておいてからプレイすると、さらに面白さ倍増だ!!

# 『エルツ』のＣＤがダブルで発売!!

ラジオドラマとしても展開している『エルツ』。このラジオドラマの全話を収録したＣＤが発売されることとなったのだ。声優さんたちの熱いセリフがビシビシ伝わってくる、まさに至高のラジオドラマだぞ。さらに、オリジナルサウンドトラックも同日発売。ドラマに音楽に、来年の２月26日は『エルツ』にどっぷり浸かれるぞ。

**①封神領域エルツヴァーユ　オリジナルドラマ**
価格：¥2,854(税込)　発売日：99年２月26日
発売：エイジップミュージック
販売：キングレコード

**②封神領域エルツヴァーユ　オリジナルサウンドトラック＆モア**
価格：¥2,854(税込)　発売日：99年２月26日
発売：エイジップミュージック
販売：キングレコード

FUTURE MEDIA CREATORS YUKE'S


おのれおのれゲッP-X
この借りは来週、必ず返してやるからな！
バンゴお前の力よ
存分にふるうがいい！
ジャーグ将軍：声　池田秀一
すべて焼きつくしてくれるわ!!
燃えろ燃えろ燃えろ!
ぐわーっはっはっ!!!
発売元:東芝EMI
予価¥2,548（税別）
主題歌
魔王デービン：声　納谷悟朗
合体ロボット ドラマティックシューティング
1999年3月25日 発売予定
4枚組CD-ROM／発売予定価格6,800円
"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
アナログコントローラ 対応


PlayStation
秘技
ケイ：声
無駄話をしている暇は
シン：声
70年代風ロボットアニメ
ゲッP-X
ホームページもご覧ください
http://www.jin.ne.jp/yumedia/
株式会社アローマ
〒591-8002 大阪府堺市北花田町 2-219
TEL 0722-50-6516

SQUARESOFT

# デジキューブが預かった。



興奮度・なりきり度★★★★★★

FFⅦのキャラも入っている最強のエアガイツをさらに楽しくする本とCD。



## Book エアガイツ 対戦派の攻略本

好評発売中

本体価格 1,100円 税別

やりたいワザが一目でわかる、オリジナル・アイコン付。

格闘ゲームファンがもっとも知りたい技の操作を凝縮 そしてコマンド表記周りには、技の特性が一目でわかる独自のアイコンシステムを採用 さらに各キャラクターのエピソードも満載で、ライトユーザーの方にもゲームを十分楽しめる内容です。



## Book エアガイツ 探険派の攻略本

'99年1月下旬 発売予定

価格未定

エアガイツのすべての技をマスターしたプレイヤーには、この本がおすすめ 戦闘面での駆け引きと連続技を中心に、写真を多用した攻略記事をケーススタディで解説。また特にこの巻ではクエストモードの攻略法を徹底研究 書き下ろしイラストなども掲載し、まさにエアガイツを完全攻略するための一冊です



## CD エアガイツ オリジナル・サウンドトラック

好評発売中

価格/2,718円 税別 SSCX-10025（2枚組 初回特殊仕様:スリーブケース

アーケード音源とゲーム音源にアレンジ曲を加えたファン必聴の豪華2枚組 内容はエアガイツオリジナルのものに加えて、あの植松伸夫監修によるFFⅦのアレンジ2曲（4バージョン）も収録 その他ゲームユーザー必読のゲーム・コンポーザー達によるスペシャル対談も入っており、ゲームの余韻に十分に浸れる仕上がりです

GOD BLESS THE RING EHRGEIZ エアガイツ


チョコボ、
エアガイツの鍵は、
DigiCube
DigiCube's BOOK&SOUND
迷わない度・アイテム遭遇度★★★★★
チョコボをもっと面白くする5アイテムがやってくる。
カンタン攻略
入門編
スクウェア公式
チョコボの不思議なダンジョン2
冒険好きの攻略本 by DigiCube
シナリオ―★★ 関連知識―★★★★
データ―★★★ テクニック―★★★
Book
チョコボの不思議なダンジョン2
冒険好きの攻略本
好評発売中 本体価格 900円(税別)
●授業形式で学ぶシステムの全貌 ●クイズで楽しく理解 ●チョコボの友達㊙データ公開 ●ハネ&合成システムを徹底解析 ●アイテムの性能まるわかり ●不思議なダンジョン大研究 ●モンスターの生態を潜入レポート! ●ストーリーに沿った実践攻略 ●Q&Aで上級テクニックを知る
NOW PRINTING
シナリオ―★★★★★ 関連情報―★★★★★
目的別度―★★★★★ テクニック―★★★★★
Book
チョコボの不思議なダンジョン2
ディープな攻略本(仮)
'99年1月末 発売予定 価格未定
ダンジョンを隅々まで楽しみたい人には、上級テクニックの数々&データ(アイテム、モンスターなど)を大公開 チョコボを強くしたい、アイテムを全部集めたいなと、目的別に遊び方もレクチャーします。ゲームを堪能したい人にピッタリのガイドブックです
CD
チョコボの不思議なダンジョン2
オリジナル・サウンドトラック
'99年1月21日 発売
冒険活劇!チョコボのファンタジーサウンド
価格/1,942円(税別) SSCX-10026
オリジナル音源をすべて収録した待望のサウンド・トラック。SaGaシリーズの伊藤賢治や、武蔵伝の関戸剛をはじめ、スクウェア・サウンドを支える4人のコンポーザーがファンタジーサウンドを届けます
*中味の一部です
チョコボの不思議なダンジョン2
ポストカードブック
好評発売中 本体価格/1,000円(税別)
いよいよチョコボのポストカードブックが登場です イラストやCGで描かれたチョコボやモーグリ、モンスターのポストカードはちょっとした画集としても楽しめるクオリティ。もちろんクリスマスカードや年賀状として送っても喜ばれるうれしいポストカードです。
NOW PRINTING
チョコボの不思議なダンジョン2
シールブック
'99年新春発売予定 価格未定
実用的なものから特殊加工のものまで、シールの種類は色々 ジオラマページを思いっきり活用して、好きなキャラクターのシールを貼って、自分だけの世界も楽しめます また、別売りのポストカードブックをシールでドレスアップするのもおすすめです
チョコボの不思議なダンジョン2
◎書籍の問い合わせ先は、(株)デジキューブ ブックセンター 03-3444-5765(月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく) ◎CDの問い合わせ先は、(株)SME・インターメディア 03-3266-5772 ©1998 スクウェア


PlayStation
「究極」誕生。
サイバーコミックの最高峰「サイレントメビウス」が10年の時をへて、完全RPG化！
武器成長型RPG
サイレントメビウス
SILENT MÖBIUS
幻影の堕天使
迫力の「サイレントメビウス」ワールドを生み出す4大システム!!
オリジナルストーリー&アニメーション
特製オリジナル
B2ポスター付き!
パトレイバー the GAME
発売・お問い合わせ
バンダイビジュアル株式会社
〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル TEL.03-5828-3007
©スタジオトロン・角川書店／バンダイビジュアル・創通エージェンシー・テレビ東京 ©テクノソフト／バンダイビジュアル
および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
好評発売中
標準価格 6,800円(税抜)



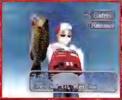
「釣りゲーム」が変わる。
釣って集める大水族館
水族館プロジェクト
フィッシュハンターへの道
PocketStation
つりコン
魚族の野生に挑め！
今冬発売
5,800円(税抜)
取材協力 海遊館
アナログコントローラ
対応
©1999 TEICHIKU RECORDS CO.,LTD. MANUFACTURED AND DISTRIBUTED BY TEICHIKU RECORDS CO.,LTD. JAPAN 企画・制作・発売元：テイチク株式会社 ●お問い合わせは…テイチク マルチメディア部
(東京)TEL.03-3481-3291 (大阪)TEL.06-271-3688
ウキウキわーるど http://ukiuki.teichiku.co.jp/
TEICHIKU RECORDS
"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。"PocketStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。"DUAL SHOCK"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。"つりコン"は株式会社アスキーの商標です。●記載の製品の内容、仕様等は予告なく変更することがございます。

For Fantastic Bassfishing Game Life

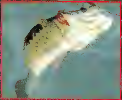
# BASSLANDING
## バスランディング＋つりコン

●バスランディング●アスキー●[illegible]●¥6,800●MC(3ブロック[illegible]C(DS対応)、つりコン(別売¥5,980)

## 超リアル！ 体感バスフィッシングゲーム登場!!



自分の[illegible]にも[illegible]釣り場の[illegible]めるバスフィッシングゲームに新[illegible]！ 釣り竿とリールを模したコントローラにより、限りなくリアルでエキサイティングなバスフィッシングが楽しめるのがこの「バスランディング」だ。バス釣りの[illegible]に釣りを楽しみたい人のためのフリーフィッシング、そしてバス[illegible]を競うトーナメントの3つのモードでバスフィッシングを体感しよう！



# ビッグバスをGet!する3STEP!!

## STEP1 ポイントを探れ！

うまくバスを釣り上げる第一のポイントはバスのいるところにルアーを投げること。ゲームでは画面右下に表示されている魚群探知機をたよりにバスを探そう。

▲右下のモニター内の黒い点が魚を表しているぞ。

### メモ 魚探

魚群探知機から読み取れるのは魚がいるかいないかだけでなく、水底の状態、水深、障害物の有無など。レクチャーでしっかり勉強しよう。

## STEP2 キャスティング開始!!

ポイントを発見したら次にするのはルアーを狙った場所に正確に投げること。水門や木のせり出したところなど障害物のある場所では投げ方にも注意しよう。

- スキッピング
- サイドハンドキャスト
- ピッチング
- オーバーヘッドキャスト



▲ゲーム中にできる投げ方はこの4種。効果的なものを選ぼう。

## STEP3 いざっ！ フィッシュオン!!

バスがルアーに食いつくと右下に表示されているルアーが振るえ、もちろんコントローラにも振動が伝わってくる。この瞬間を狙ってアワセを行おう。





▲つりコンなら、実際の釣り同様に竿をあおれば獲物がかかるぞ。

### メモ バラさないコツ

魚がかかったら糸の伸びる方向に注意。糸の方向と常に逆方向に竿を向けるとイイぞ！



▲常に糸が張っている状態をキープしよう。

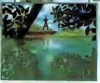


ナイスフィッシュ！













バスランディングを120%楽しむ、プレイステーション初、
釣りゲー専用コントローラ「つりコン」(別売)。
ふって
「つりコン」振って、狙ったポイントに正確にキャスティング。
ふるえて
獲物がヒットすると、「つりコン」がブルブル震えます。
あわせて
タイミングを逃さず、「つりコン」をしゃくり上げて合わせよう。
巻き上げる
ラインブレイクに注意しながらリールを巻きとり、遂にランディング。
つりコン
釣りゲーム専用コントローラ
つりコン
標準価格¥5,980(税抜)
"つりコン"は株式会社アスキーの商標です。



PlayStation
フィ〜ッシュ!
振って、震えて、巻き上げる。
釣りゲー専用コントローラ「つりコン」(別売)で、
ランカーサイズを釣り上げろ!
超リアルだから、超たのしい。
これが、
究極のバスフィッシングゲーム。
「バスランディング」は、バスフィッシングの魅力のすべてが楽しめる本格釣りゲーム。バスの生態はもちろん、天候、気温、水温などの環境がリアルにシミュレートされた湖を、バスボートで自由に移動し、150種類以上のタックルを駆使してバスをゲット。さらに別売の専用コントローラで、キャストやヒット、ファイトを体感すれば、バス釣り気分は絶好調。まさに胸がスカッとする、バス釣りゲームの決定版だ。
プレイステーション用ソフト
バスランディング
'99年1月14日発売予定
標準価格¥6,800(税抜)
対応
つりコン同梱版同時発売
標準価格¥9,990(税抜)
BASS LANDING
©1999 ASCII Corp.
●150種類以上のタックルを自在に駆使
●超リアルにバスフィッシングをシミュレート
●バトルを完全再現。驚きの美麗リプレイ
http://www.ascii.co.jp/et/
ASCII
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

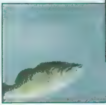


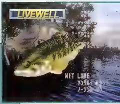

# ルアーアクション・アワセ 手に汗握る臨場感！・本物を再現するスゴイヤツ!!

# 『つりコン』登場!!



釣りゲームファン待望の専用コントローラの全貌がついに明かされたぞ。デザインは写真の通り、ベイトキャスティングロッド＆リールをモチーフにしたタイプ。デュアルショック完全互換にして、２種類の振動モーターを内蔵し、実際の釣りの感覚をリアルに再現！　さらに加速度センサー内蔵により、振るときの力加減がゲーム中でのルアーの飛距離などに反映される仕組みだ。今回はこのコントローラを６つのポイントから徹底検証しよう。






▲魚が大きいほど振動も強くなる。また魚の種類によっても変化がある？

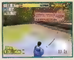
◀釣り上げた瞬間の感動はまさに本物の感覚なのだ。

## つりコン バスを釣りあげる ６つのPOINT!



### POINT4
**ロッド操作**（アナログスティック）

コントローラ中央のアナログスティックを操作することで、ゲームの中の竿を微妙に操作することができるのだ。



▲ルアーに微妙なアクションをさせるとき便利。

### POINT5 キャスト（つりコン本体）

**キャスト**

コントローラ内蔵の加速度センサーが、力加減を読み取ってゲームに反映させるぞ。



▲正確なキャストができるかな？

**アワセもOK!**

振動が伝わってきた瞬間、コントローラを振ることで、アワセを行うことも可能だ。




▲一部のルアーはこの方法で動かせる。

### POINT3
**リールハンドル**（リールハンドル）

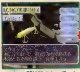
ラインを巻き取るためのハンドル。巻く感覚は意外に軽い。また、逆回転させてもラインが巻き取れるので左利きの人はコントローラをさかさまに持つといいのかも？



◀こんな風に……レイしやすいだろう。

### POINT6
**ルアーセレクト**（Ⓐボタン）

Ⓐボタンを押すことで、キャスティング状態のままルアーの変更をすることができるのだ。釣れないときにはルアーチェンジ！




▲ゲーム開始時のセッティングで選んでおけば…。



▲セレクトすることができるのだ。

## 初心者からベテランまですべてのニーズを…

### レクチャーモード

道具の使い方や、バスの生態などゲーム中だけでなく実際のバス釣りでも通用するテクニックを細かく指導してくれるモード。全７つのステップに分けてじっくり説明してくれて、各ステップの最後にはそのステップで覚えたことを実践する試験もある。この試験を好成績で修了するとお姉さんからイイものがもらえるのだ。

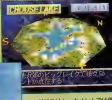



◀ちょっと口の悪いお姉さんがレクチャーしてくれるのだ。

### フリーフィッシングモード

とにかく魚が釣りたい！　って人のためのモード。ポイントになる湖はもちろん、季節、天気、水温やその湖の魚がどれだけ釣りやすいか（プレッシャー）の設定も可能。どうしても釣れないときはこのモードで練習してトーナメントに挑もう。






▲ニジマスはトーナメントでは外…だけど、このモードで釣る感覚を…わうにはもってこいだ。

# つりコンはじめました 電脳 Bass Landing 黒鱒 爆釣生活（素人編）



ベテランから素人（?）まで、4人の釣り人につりコンで遊んでもらい、その釣り感覚を語ってもらったぞ！

## POINT1

### ドラグ調整（R・R2ボタン）

ラインに許容以上の力がかかると自動的にラインを送り出すリールの構造。ラインブレイク（糸切れ）予防にマメに調整しよう。



◀ラインブレイクしてしまうと、使用中のルアーも失うことになる。

## POINT2

### エレキモード（□ボタン）

ポイントに近づいたとき、エンジン音で魚に逃げられないように電動モーターのスクリューに切り替えて移動するのがこのボタンだ。



◀ポイントの微妙な調整や近い距離での移動など、使用頻度は高い。



◀ハンドルを回す速度も、もちろんリアルに伝達。



◀巻くスピードで、動きの変わるルアーもあるぞ。

## CASE1 釣り歴20年！ 初台の太公望



**PROFILE**
東京在住 42歳
都内、水元公園でへら釣りをして20年のベテラン。バスの経験はなし。

レクチャーモードをSTEP1で挫折。続く、フリーフィッシングではとりあえずワームをつけて投げるが…これにラッキーヒット。でもバスじゃないぞ!?



▲大きさだけなら本日最大なんですケド…。



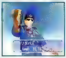
**釣り人から**
コードの付いた竿は使いづらいね。バスがかかったときのブルブルにはびっくりしたけど楽しかったよ。

## CASE2 都内バスプロショップ店員元祖釣り○チ三平



**PROFILE**
千葉在住 30歳
小学生の頃、「釣りバカ大将」に憧れたタイプ。趣味が高じて仕事に。

当然トーナメントモード参戦。野沢湖をダントツで勝ち抜くが、続く北利根では写真の通り。ドラグ調整がうまく行かずラインブレイクに泣かされた。



▲珍しいフロリダバスでもこのサイズでは…。



**釣り人から**
バス釣りの感覚は味わえると思う。ただ、引きがないのと、リールが重くならないのはちょっと残念かな。

## CASE3 通信講座で釣り初段！ 実釣経験なし！



**PROFILE**
東京在住 28歳
ブームにあおられ、釣り講座受講。道具だけは一流のものをそろえる。

レクチャーモードをほぼ満点で卒業！ ところが続く実釣では写真の通り。アワセまでは妙に上手いが、2時間プレイしてついにランディングならず…。



▲案の定というか、当然というか……な結果です。



**釣り人から**
寒い釣り場に立たなくてもこれだけ楽しめるんなら満足。もっと高級感のあるコントローラも欲しい。

## CASE4 網走の釣りゲームマニア「生きた魚はさわれません…」



**PROFILE**
北海道在住 25歳
釣りはゲームのみのインテリタイプ。生き物は全般的に苦手なシティ派。

マイコントローラを持ち込む気合いで、本日最大の43cmをゲット！ ところがつりコンでのプレイはまるでダメ。満足に投げることもできず時間切れ。



▲この結果、餅は餅屋にってことでしょうか。



**釣り人から**
今日みたいに大勢だと特に盛り上がりますね。魚がさわれない女の子とも一緒に釣りが楽しめるのがイイ。

## 足させる3つのモード

### トーナメントモード

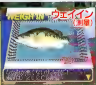
B.A.Sという団体が主催する6つのバス釣り大会を勝ち抜き、最終的にB.A.Sオールスタークラシックという名誉ある大会での優勝を目指す。



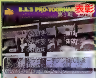
**セッティング**
事前に大会が行われる湖の情報が聞けるので、最適な道具選びをしよう。




各大会は、時間内に決められたサイズ以上のバス（ラージマウス、スモールマウス、スポッテッド、フロリダの4種のみ）を5匹以上釣り、その総重量を競う。プレイヤーがキープしておけるのは常に5匹までで、それ以上釣った場合はリリースすることになる。大会前には自宅で道具のセッティングや、釣り場の情報集めなどができるぞ。




ウェイイン（測量）




表彰

Go Next Lake



メサイヤ
MASIYA
PlayStation
1999の年、解きあかされし光と闇の運命。
LANGRISSER IV&V
FINAL EDITION
ラングリッサーIV&V ファイナルエディション
・シリーズ最強のゲームシステムでリメイクされたラングリッサーIV
・難易度が選択できるようになったラングリッサーV
1999年1月28日発売
2枚組 標準価格¥6,800(税抜)
封入特典:特製トレーディングカード
(ファミ通トレーディングカードシリーズ)
©1997,1998,1999 CAREER SOFT
メサイヤ BEST ¥2,800
ラングリッサー I&II
1999年1月14日発売
標準価格¥2,800(税抜)
あの名作が低価格で再登場
ラングリッサートリビュート
好評発売中
4枚組 定価¥9,800(税別)
©1997,1999 NCS
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
©NCS ©キャリアソフト




キミに電撃

早い！詳しい！攻略情報で選ぶなら！

# 電撃シリーズ



攻略法が必要だ。
ぶっちぎりのスクープとRPG情報満載のPS情報誌
電撃PlayStation
隔週金曜日発売
どこよりも深い最強のドリームキャスト専門誌
電撃Dreamcast
隔週金曜日発売
おもしろさ満点、情報満載のN64&GB情報誌
電撃NINTENDO64
毎月21日発売
遊べる体験版、美麗なムービー、
役立つデータ満載のCD-ROM付きPS誌
電撃PlayStation D
毎月15日発売
美少女&キャラクター満載!ゲームビジュアル情報誌
電撃G's マガジン
毎月30日発売
オールラウンド・ゲーム・データマガジン
電撃王
攻略本も電撃!「電撃攻略王」シリーズもよろしく
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
http://www.mediaworks.co.jp/
お問い合わせ…03·5280·7550（主婦の友社営業部）

NAMCO PRESENTS

# DENGEKI ナムコスクープ Vol.3

この「DENGEKIナムコスクープ」は、ナムコから発売されるソフトの最新情報をお届けするコーナー。今回は『テイルズ オブ ファンタジア』の、お得な攻略情報をお届けするぞ！

今回は料理システムをスクープ!

# TALES OF PHANTASIA®

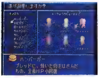
■RPG ■発売中 ■¥5,800 ■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

## すべての料理データを公開! 目指せグルメマスター!!

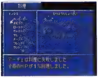
ステータス画面の"料理"コマンドで、特定の食材を組み合わせてさまざまな料理を作ることができる料理システム。その料理（調理）に必要な食材から、料理が成功したときの効果、そして各料理のレシピを教えてくれる料理人のいる場所（レシピの入手場所）まで、そのすべてを公開するぞ。ただし未来でのレシピの入手場所については、伏せ字を使ってちょっとだけ隠してある。未来では、下の表を参考にして自力で探してみよう。各キャラクターには料理の得意不得意があり、料理の熟練度の上がり方には差があるぞ。



▲ここを開いて料理開始。最初から作れる料理は、ハンバーガーとおにぎりだけだ。



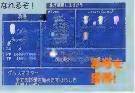
◀料理は、どのキャラクターでもすることができるぞ。



◀これはすごく貴重な写真。失敗することは滅多にない。

### グルメマスターの称号を獲得だ!

各キャラクターは、料理をすればするほど熟練度が上昇していく。画面では星の数で表されているが、これがすべての料理で5つになると、グルメマスターになれるぞ！




| 料理名 | 解説 | 効果 | レシピの入手場所 | 食材 |
|---|---|---|---|---|
| ハンバーガー | ブレッドに焼いた肉をはさんだもの | 全員HP小回復 | 初期設定 | ブレッド+チキン／ポーク／ビーフから1つ |
| おにぎり | 愛情のこもったおにぎり | 全員HP小回復／解毒 | 初期設定 | ライス+いたのり |
| ロールキャベツ | あふれる肉汁をキャベツで包んだもの | 全員HP小回復 | 現代：ユークリッド食材屋の料理人 | キャベツ+ポーク |
| ちゃわんむし | 卵とダシの蒸し物。ぷるるんが命 | 全員HP小回復／解毒 | 現代：モリスン家で目覚めた直後、ミントから | チキン+たまご |
| すし | 最高のネタ・シャリ。和の芸術 | 全員HP小回復／解マヒ／石化解除 | 過去：ベネツィア市のスーパーの料理人 | ライス+まぐろ／あじ／いわし／いか／たこ／えびから1つ |
| チーズバーガー | トローリチーズでボリュームアップ | 全員HP中回復 | 過去：レニオスのおくさんから | ブレッド+チーズ+チキン／ポーク／ビーフから1つ |
| フレンチトースト | ミルクと卵の不思議なハーモニー | 全員HP中回復／解毒 | 過去：ハーメルの町にいる料理人 | ミルク+たまご+ブレッド |
| サンドイッチ | 好きな物を何段にもサンド | 全員HP中回復／解マヒ | 過去：ユークリッド村の八百屋の料理人 | ブレッド+レタス／きゅうり／じゃがいも／たまごから2つ |
| ナポリタン | 大人も子どもも大好きなトマト味 | 全員HP中回復／石化解除 | 過去：アルヴァニスタのスーパーの料理人 | トマト+ポーク+パスタ |
| ポワレ | 上品に焼き上げた肉。さっぱり味 | 全員HP中回復 | 過去：オリーブヴィレッジの食材屋の料理人 | ビーフ+チーズ+ブレッド |
| フルーツジュース | 自然の甘さでビタミン豊富 | 全員TP小回復 | 過去：オアシス2の料理人 | りんご+イチゴ+バナナ |
| おさしみ | 和の美学。職人の技が光る。鮮度が命 | 全員HP中回復／解毒 | 過去：エドワード邸のエドワードの妻から | まぐろ+あじ+いわし |
| にくじゃが | 肉とイモのおりなす母の味 | 全員HP中回復 | 未来：○ゲー○の町の料理人 | にんじん+じゃがいも+たまねぎ+ポーク |
| ステーキ | 厳選されたお肉を焼き上げました | 全員HP大回復 | 未来：○ー○リッ○城3Fの料理人 | にんじん+じゃがいも+スパイス+チキン／ポーク／ビーフから1つ |
| ペスカトーレ | 海の幸を詰め込んだスパゲティ | 全員HP小回復／解毒／解マヒ | 未来：ハ○○ド=○リス○邸の料理人 | トマト+いか+えび+パスタ |
| グラタン | Wソースで焼き上げた白い芸術 | 全員HP中回復／全員TP微回復 | 未来：ロ○○ヴァ○イの元バートの家の料理人 | ミルク+チーズ+パスタ+チキン／えびから1つ |
| にくなべ | スタミナ回復にまるごと肉なべ | 全員HP中回復／戦闘不能解除 | 未来：○食洞の港にいる料理人 | にんじん+キャベツ+たまねぎ+チキン／ポーク／ビーフから1つ |
| さかななべ | 海の男の一品。DHAが豊富 | 全員HP中回復／全員TP小回復 | 未来：○ル○ァニ○タのスーパーの料理人 | キャベツ+こんぶ+まぐろ／あじ／いわし／いか／たこ／えびから2つ |
| ビーフシチュー | 秘伝のソースで煮込んだビーフ | 全員HP大回復 | 未来：フリ○○キー○スーパー2Fの料理人 | にんじん+じゃがいも+たまねぎ+ビーフ |
| フルーツパフェ | フルーツ各種、夢の共演 | 全員TP中回復 | 未来：ト○○シ○ィの料理ロボから | ミルク+りんご／レモン／イチゴ／バナナ／パイナップル／メロン／ぶどう／マンゴスチン／プルーンから3つ |
| カレーライス | 黄金配合のスパイスが味覚を刺激 | 全員HP大回復／解毒／解マヒ | 未来：○リ○ブ○ィ○ッジのカレー料理人 | にんじん+じゃがいも+ライス+スパイス+チキン／ポーク／ビーフから1つ |
| フルーツポンチ | シロップの海を漂う果物のファンタジー | 全員TP大回復 | 未来：○ルフの食材屋にいる料理人 | りんご／レモン／イチゴ／バナナ／パイナップル／メロン／ぶどう／マンゴスチン／プルーンから5つ |
| やさいサラダ | 緑の大地の恵みをサラダにして! | 全員HP中回復／全員TP小回復 | 未来：○の料理人にもう一度話しかける | にんじん+キャベツ+レタス+きゅうり+トマト |
| ハヤシライス | ビーフとルウ。どこか懐かしい味 | 全員HP大回復 | 未来：○ーリィ喫茶「寝坊」の料理人 | トマト+たまねぎ+ビーフ+ライス+にんじん／じゃがいも／から1つ |
| みそおでん | ジャポンに伝わる幻の味 | 全員HP TP全回復／戦闘不能解除 | 未来：○者の里のおふゆから | だいこん+じゃがいも+こんにゃく+こんぶ+たまご+みそ |

# 電撃 NEWS STATION

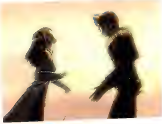
**12月25日**

話題の超大作の情報を含む年末年始必見情報が満載。見逃すと後悔するぞ!!

CAMPAIGN キャンペーン

## いち早く予約して『FFⅧ』グッズを入手せよ!!

『ファイナルファンタジーⅧ』予約キャンペーン -実施中-



『FFⅧ』をコンビニで予約して



「FFⅧ」のロゴを織り込んだ、ファン必携の特製ストラップ。首から下げるタイプになっていて「ポケットステーション」を下げるのにも最適だ。このチャンスを逃すな!

オリジナルストラップをゲットせよ!

### 『FFⅧ』の発売が間近に!! キミはもう予約した?

現在デジキューブでは話題の大作RPG『ファイナルファンタジーⅧ』(2月11日発売)の予約キャンペーンを実施中。デジキューブと提携している全国のコンビニで、『FFⅧ』を2月上旬までに(しめ切りは各コンビニによって異なる)予約すると、特典として「FFⅧ」オリジナルストラップがもらえるぞ。数に限りがあるので(なくなりしだい終了)、欲しい人はさっそくコンビニに急ごう!!

### さらにお得なWキャンペーンも実施中!!

コンビニ店頭では同時に「デジキューブWチャンスキャンペーン」も実施中だ。2月28日までの期間中にゲームソフトを2本買い、レシートを店頭で配布されている専用ハガキか官製ハガキに貼って応募すると、抽選で以下の豪華賞品がプレゼントされるぞ。さらにWチャンスとして「FFⅧ」の未公開映像などを収録した、「AOL50時間無料インターネットスターターキット付き、FINAL FANTASY Ⅷ CD-ROM」を先着10万名にプレゼント(WIN/MACなどのパソコン専用)。詳しくは店頭のポスターやチラシで確認しよう!

| | |
|---|---|
| A賞 | CASIO VIVCEL 100名 |
| B賞 | SONY MDウォークマン 20名 |
| C賞 | SKY PerfecTV! アンプ&チューナーセット 30名 |
| D賞 | BOSE CDアンプ&スピーカーセット 10名 |
| E賞 | FFⅧオリジナルCDホルダー 300名 |
| チョコボ賞 | オリジナルチョコボール(森永製菓(株)) 500名 |

### 一方、専門店では…!

もちろん専門店も負けてはいない。全国のゲームソフト販売店(20法人393店舗)がスクウェアと提携。同社のソフトや関連書籍の販売を重点的に行う「スクウェア・コーナー」を店頭に常設して、年末年始の強力なラインナップに備えているぞ。どこで買うか迷っちゃうかも!?




◀このコーナーが目印。『FFⅧ』以外のスクウェアタイトルの予約・販売も精力的に行う予定だ。

TOPIC トピック

## 次回、TGSの開催日決定

「東京ゲームショウ'99春」関連情報



▲多数の来場者で賑わう前回('98秋)のようす。今回ものべ15万人を見込んでいるぞ。話題のゲームをチェックしに行こう。

### 99年の春もゲームで盛り上がろう!

「東京ゲームショウ'99春」の概要が早くも決定。次回も千葉県の「幕張メッセ」を会場として、'99年3月20日(土)、21日(日)の2日間が一般公開日となる予定。入場料金は¥1,200(前売り¥1,000、小学生以下無料)で、開場時間は10:00～17:00まで(20日のみ～19:00、また登校日にあたるため、小・中・高生は14:00からの入場)。詳しい内容は、今後の続報に注目。

### 第3回CESA大賞開催も決定

'98年に発売された全てのゲームソフトの中から優秀作品を選考・表彰する「第3回CESA大賞」の開催も決定したぞ!! 今回もノミネートされた作品に対する一般ユーザーの直接投票を実施する。'99年2月19日～3月19日の応募期間中に、販売店やコンビニなどで配布される専用ハガキやインターネットを通しての投票を集計して「CESA大賞」を決定するのだ。今年のNo.1は…!?

TOPIC トピック

## ついにグランプリが決定!

「ダークストーカーズカラーリングコンテスト」結果発表



### 多数の応募作品の頂点に立ったのは!?

『ヴァンパイア セイヴァーEXエディション』のエディター機能を使った「ダークストーカーズカラーリングコンテスト」の結果が発表されたぞ。多数の応募作の中から見事グランプリに輝いたのは、黒髪がチャーミングな左のイラストのリリス。そのほか個性的な作品が受賞したのだ。

| | | |
|---|---|---|
| グランプリ(ダークストーカー賞) | 黒髪リリス | IRYNA |
| 準グランプリ(EXエディション賞) | 淡色レイレイ | LEI-0 |
| 住友ビル賞 | マリオネット | FREE ROSE |
| 船水賞 | 桃色アナカリ | P.ANA |
| 三並賞 | 遠山の金さんドノヴァン | TOUYAMA |
| 開発デザインチーム賞 | 七色バイロン | 7600/200 |



▲画面左が受賞したIRYNAさんのリリス。右の本来のカラーと比べてみよう!

GOODS 新製品

# クラッシュグッズに注目!!

「クラッシュ・バンディクー」関連商品

## この冬はゲームにグッズにクラッシュくん大活躍!

最新作「クラッシュ３」も発売され、人気爆発中のクラッシュくんのグッズが現在好評発売中だぞ。キーチェーン、ストラップ、シャーペン…そしてＣＤまで!! ほかにもたくさんの商品が出ているので、ぜひお店で探してみよう！



◀ＣＭでおなじみの「クラッシュ万事休す98 99」。(キューンレコード／￥１０２０［税込］)。



A：ストラップ(トミー/￥580)、B：シャーペン(学研トイホビー/￥450)、C：キーホルダー(学研トイホビー/￥480)。いずれも税別。

EVEVT イベント

# 限定グッズ入手のチャンス!

ゲーマーズツアー＆デジキャラフェスティバル

## キミの街にもやってくる!!

ゲームグッズの専門店ゲーマーズが日本全国を巡り、各地で１日店舗を出店する「ゲーマーズツアー」を開催中。最終日にはビッグベントも企画されているので要チェックだ！



## ゲーマーズツアーの概要

限定グッズも売ってる１日限定の特別出店。キミの街にもゲーマーズがやってくる!? 詳しい日程などは、TEL:03-5372-6208（ブロッコリー）まで。興味のある人はぜひ確認しておこう！

## 新春デジキャラフェスティバルのお知らせ

ゲーマーズツアーの最後を締めくくるイベントとして、１月17日に東京・池袋で開催の予定。ツアーグッズのほかに、企業出店も予定されているぞ！

▶１月17日 ▶東京・池袋サンシャイン文化会館Ｂホール ▶開催時間10:00～16:00 ▶￥500（税込）

TOPIC トピック

# WS(ワンダースワン)のラインナップ発表

「WonderSwan」発売タイトル情報

## 3月発売の10タイトルを発表!



バンダイの新・携帯ゲーム機「ワンダースワン」の本体発売（３月）に合わせて、３月に発売されるソフト10タイトルが発表されたぞ。気になるタイトルをチェック!!




◀通信交換が可能な「チョコボ」も発売される!!

| 発売日 | タイトル | メーカー名 | 予価 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|
| 3月(本[illegible] | GUN PEY | バンダイ | ¥2,980 | PZG |
| | チョコボの不思議なダンジョン for ワンダースワン(仮) | バンダイ | ¥3,800 | RPG |
| | 電車でGO!(仮) | タイトー | ¥3,800 | SLG |
| | 新日本プロレスリング闘魂烈伝(仮) | トミー | ¥3,980 | SPG |
| | ワンダースタジアム(仮) | バンダイ | ¥3,600 | SPG |
| 3[illegible] | 信長の野望(仮) | コーエー | ¥4,200 | SLG |
| | ぷよぷよ通(仮) | バンダイ | ¥3,600 | PZG |
| | 登龍門 | サミー | ¥3,800 | TBL |
| 3月下旬予定 | SDガンダム エモーショナルジャム | バンダイ | ¥3,800 | SLG |
| | デジタルモンスター Ver.WS(仮) | バンダイ | ¥3,800 | SLG |

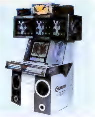
RELEASE 発表会

# ジャレコが新感覚筐体を発表!

VJ -1月中旬以降稼働予定-

## さらに進化したサウンドゲーム登場!

演奏しながら映像まで操作できるジャレコの新感覚のサウンドゲーム『VJ』が全国のアミューズメント施設に登場するぞ。『ビートマニア』などに代表されるサウンド系ゲームのおもしろさに加えて、ビジュアルエフェクトを操作する醍醐味も味わえるこのタイトル。曲に合わせてボタンを叩いて演奏し、同時に方向レバーでエフェクト指示も入力するのだ。ステージが進めば曲の難易度も上昇するぞ。'99年はこの『VJ』でキメろ！



GOODS 新製品

# 運転手になりきる必須アイテム

電車でGO!特製鉄道時計 -発売中-



## 運転手必携の特製時計が発売中!!

電車の運転手が実際に使っている鉄道時計にちなんだ、『電車でＧＯ！』仕様の特製鉄道時計（タイトー/￥5,800［税別］）が発売されたぞ。本物同様、『電車でＧＯ！』コントローラのくぼみにピッタリはまる逸品だ。



▲専用コントローラにセット!!

GOODS 新製品

# ダイエットのお供に最適!?

プクプクエステ -発売中-

## 運動不足が気になるアナタに…!

ミニゲーム感覚で携帯できる驚異の小型体脂肪率測定機「プクプクエステ」(ナムコ／￥3,480［税別］）が発売されたぞ。どこでも簡単に測定でき、ダイエットの目安となるカロリー数や運動量も計算可。時計にもなるスグレモノだ！



### そして「Ｒ４」グッズも!

下の賞品が当たる「Ｒ４」の発売記念キャンペーンを実施中。詳しい内容はソフト同梱のハガキに。99年１月31日までなので購入はお早めに。



# はみだし 電撃情報ステーション

●「ＺＥＲＯ３」に最適なジョイスティックが登場！……アスキーから対戦格闘ゲーム専用のジョイスティック「アスキースティックＺＥＲＯ３」(￥7,800 税別)が発売されたぞ。カプコンの協力を得て「ストリートファイターＺＥＲＯ３」用にカスタマイズされているので、同ソフトのプレイに最適！ さらに初の振動機能付きジョイスティックで、ＤＳに完全対応しているのだ。そしてレースゲーム用のハンドル型アナログコントローラ「ハイパーステアリングＶ」(￥7,400 税別)も好評発売中。こちらも振動機能に対応していて、本物さながらの臨場感が味わえるぞ！

●「アンジェリーク 天空の鎮魂歌」(コーエー／２月４日発売)Ｗチャンスキャンペーン決定！……人気の「アンジェリーク」シリーズ最新作「～天空の鎮魂歌」を記念して、友だちと応募できる、特別Ｗチャンスキャンペーンを実施。ソフトに同梱されている応募シールを用紙に貼り、記載されている発送代金分の郵便小為替を同封して封筒で応募しよう。もれなく全員に「由羅カイリ」先生の描き下ろし特製クリアファイルが、また抽選で豪華なオリジナルグッズが当たるぞ。詳しくはソフトに封入されている応募要項を良く読もう。しめ切りは３月15日（消印有効）。

 ※「アイトレック」モニター募集当選者発表！ ……ＤＰＳ89号で募集した、「アイトレック」モニター募集の当選者を発表します。■北海道：佐藤ゆみさん／■愛媛県：竹本忠仁さん／■福岡県：新織恵さんなお応募総数は2816通でした。また一部発売日の変更があったソフトについては、ソフトの発送は発売後になります。

# 宇宙一計画作戦その9発動




マンガ/祥人

## CD・ROM2枚組みの増刊D13は絶好調発売中
## 来年早々，1月14日には本誌Vol.95，
## 1月18日には増刊D14が発売されます。
## まさにラッシュ！　そしてダッシュ！
## とりあえず，お年玉とかボーナスとか，
## その分を残しておいてね！

というワケで大変なのですが、あたふたしてるだけじゃマズイので整理しないといけません。まずはDPSの本誌（スケジュールで●のマーク付き）。これはいつも通り毎月2冊発売されます。そして増刊D（★のマーク付き）。これがなんと毎月1冊発売！　つまり…1カ月に3冊ものDPSが発売されることになるのです！　これはスゴイ！　スゴすぎですよね？　ね？　ねっねっ？

**DPS発売スケジュール**

★12月15日発売　DPS D13（Vol.93）
大好評発売中
●12月25日発売　DPS Vol.94
●1月14日発売　DPS Vol.95
★1月18日発売　DPS D14（Vol.96）
●1月29日発売　DPS Vol.97
●2月12日発売　DPS Vol.98
★2月15日発売　DPS D15（Vol.99）
●2月26日発売　DPS Vol.100

# 電撃ランキングステーション

今回の集計期間 11月23日〜12月6日

今回の売り上げランキングは、初登場タイトルの健闘によりガラッと順位が変動！　売り上げ第1位は、予想どおり「R4」が獲得だ!!

## 売り上げTOP20

### R4 RIDGE RACER TYPE 4



ＲＣＧとしてはＰＳ最高峰の技術が盛り込まれている。オマケＣＤもお得。

■ナムコ
■12月３日■RCG
■¥5,800■242,942
初登場

### ポポローグ



ストーリーの進行状況により変化する夢幻フィールド。100%クリアを目指そう!!

■SCEI
■11月26日■RPG
■¥5,800■107,643
初登場

### リベログランデ



１人称視点で試合が展開するサッカーゲーム。新鮮な楽しさが味わえるぞ。

■ナムコ
■11月26日■SPG
■¥5,800■94,095
初登場

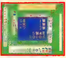
### サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇



ＳＦＣで人気のあったサウンドノベルの移植作。今回は難易度調節ができるぞ。

■チュンソフト
■12月３日■AVG
■¥4800■57,505
初登場

### SIMPLE1500シリーズVol.1 THE麻雀



発売２カ月が経過しても、まだなお根強い人気。このまま売れ続けそうな勢い

■カルチュア・パブリッシャーズ
■10月22日■TBL
■¥1,500■56,782

| 順位 | タイトル | データ | |
|---|---|---|---|
| 6 | FIGHTING ILLUSION ~K-1 GRAND PRIX'98~ | ■エクシング・エンタテイメント／11月26日／SPG／50,051 | 初登場 |
| 7 | エクソダスギルティー | ■アーベル/イマディオ／11月26日／AVG／49,293 | 初登場 |
| 8 | ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3〜ファイナルヴァージョン〜 | ■コナミ／11月12日／SPG／47,80 | 前回1 |
| 9 | ユーラシアエクスプレス殺人事件 | ■エニックス／11月26日／AVG／44,071 | 初登場 |
| 10 | レガイア伝説 | ■SCEI／10月29日／RPG／38,780 | 前回3 |
| 11 | 三國物語 | ■元気／12月３日／RPG／35,313 | 初登場 |
| 12 | beatmania(ビートマニア) | ■コナミ／10月１日／ETC／30,256 | 前回7 |
| 13 | スマッシュコート2 | ■ナムコ／11月12日／SPG／29,807 | 前回2 |
| 14 | COOL BOARDERS 3 | ■ウエップシステム／11月26日／SPG／28,174 | 初登場 |
| 15 | 1on1 | ■ジョルダン／11月26日／SPG／26,694 | 初登場 |
| 16 | 雪割りの花 | ■SCEI／11月26日、AVG／26,393 | 初登場 |
| 17 | Jリーグ実況ウイニングイレブン'98−'99 | ■コナミ／12月３日／SPG／23,211 | 初登場 |
| 18 | みつめてナイトR大冒険編 | ■コナミ／11月26日／RPG／21,827 | 初登場 |
| 19 | 名探偵コナン | ■バンダイ／11月19日／AVG／21,388 | 前回5 |
| 20 | クラッシュ・バンディクー2〜コルテックスの逆襲!〜(ザ・ベスト) | ■SCE／10月8日／ACT／19,922 | 前回17 |

## 前評判TOP20

| 順位 | タイトル | データ | |
|---|---|---|---|
| 1 | ファイナルファンタジーVIII | ■スクウェア／2月11日／RPG／21,470 | 前回1 |
| 2 | テイルズ オブ ファンタジア | ■ナムコ／12月23日／RPG／8,802 | 前回3 |
| 3 | ストリートファイターZERO3 | ■カプコン／12月23日／対戦ACT／5,306 | 前回14 |
| 4 | サガ フロンティアII | ■スクウェア／'99年春予定／RPG／5,086 | 前回4 |
| 5 | ドラゴンクエストVII | ■エニックス　'99年夏予定／RPG／4,864 | 前回9 |
| 6 | To Heart | ■アクアプラス／冬予定／AVG／4,643 | 前回6 |
| 7 | スーパーヒーロー作戦 | ■バンプレスト／１月14日／RPG／4,622 | 前回12 |
| 8 | 電車でGO!2 | ■タイトー　3月18日／SLG／3,980 | 前回15 |
| 9 | トゥルーラブストーリー2 | ■アスキー／．月21日／SLG／2,874 | 前回10 |
| 10 | チョコボの不思議なダンジョン2 | ■スクウェア／12月23日／RPG／2,653 | 前回19 |
| 11 | ARMORED CORE MASTER OF ARENA | ■フロム・ソフトウェア／2月4日／ACT／2,433 | 初登場 |
| 12 | ―立体忍者活劇― 天誅 忍凱旋 | ■SME　2月25日／ACT／1,990 | 初登場 |
| 13 | モンスターファーム2 | ■テクモ　2月25日／SLG／1,983 | 初登場 |
| 14 | ビートマニア APPEND 3rd Mix | ■コナミ　12月23日／ETC／1,769 | 初登場 |
| 15 | FAVORITE DEAR(フェイバリットディア) | ■NECインターチャネル／2月11日／SLG／1,761 | 初登場 |
| 16 | 封神領域エルツヴァーユ | ■ユークス／１月14日／対戦ACT／1,754 | 初登場 |
| 17 | スーパーロボット大戦F 完結編 | ■バンプレスト／3月予定／SLG／1,547 | 初登場 |
| 18 | デビルサマナー ソウルハッカーズ | ■アトラス　３月予定　RPG　1,326 | 前回20 |
| 19 | サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇 | ■チュンソフト／2月予定／AVG／1,320 | 初登場 |
| 20 | 黒い瞳のノア〜Cielgris Fantasm〜 | ■ガスト／春予定／RPG／1,106 | 再登場 |

## 読者人気TOP20

| 順位 | タイトル | データ | |
|---|---|---|---|
| 1 | ファイナルファンタジーVII | ■スクウェア／97年1月31日／RPG／14,170 | 前回1 |
| 2 | ゼノギアス | ■スクウェア／2月11日／RPG／6,441 | 前回3 |
| 3 | ファイナルファンタジータクティクス | ■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／5,970 | 前回9 |
| 4 | メタルギア ソリッド | ■コナミ／9月3日／ACT／5,527 | 前回4 |
| 5 | 東京魔人學園剣風帖 | ■アスミック・エース エンタテイメント／6月18日／AVG／3,980 | 前回5 |
| 6 | ダブルキャスト | ■SCEI／6月25日／AVG／3,537 | 前回11 |
| 7 | スターオーシャン セカンドストーリー | ■エニックス／7月30日／RPG／3,316 | 前回2 |
| 8 | テイルズ オブ デスティニー | ■ナムコ／97年12月23日／RPG／3,301 | 前回6 |
| 9 | 女神異聞録ペルソナ | ■アトラス／96年9月20日／RPG／3,295 | 前回7 |
| 10 | バイオハザード 2 | ■カプコン／１月29日／AVG／3,288 | 前回10 |
| 11 | サガ フロンティア | ■スクウェア／97年7月11日／RPG／2,873 | 前回12 |
| 12 | マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜 | ■ガスト／97年5月23日／RPG／2,653 | 再登場 |
| 13 | ワイルドアームズ | ■SCEI／96年12月20日／RPG／2,647 | 再登場 |
| 14 | グランツーリスモ | ■SCEI　97年12月23日／RCG／2,433 | 前回15 |
| 15 | beatmania(ビートマニア) | ■コナミ／10月１日／ETC／2,210 | 再登場 |
| 16 | 幻想水滸伝 | ■コナミ　95年12月15日／RPG／2,197 | 再登場 |
| 17 | SDガンダムGGENERATION | ■バンダイ／8月6日／SLG／1,769 | 前回14 |
| 18 | ときめきメモリアル〜forever with you〜 | ■コナミ　95年10月13日　SLG　1,547 | 前回8 |
| 19 | 実況パワフルプロ野球'98開幕版 | ■コナミ／7月23日／SPG／1,540 | 再登場 |
| 20 | ポポロクロイス物語 | ■SCEI／96年7月12日／RPG／1,534 | 再登場 |

## ランキング・トピック

TV−CMの意外なインパクトも好評の『かまいたちの夜』が、どの店舗でも大きく販売本数を伸ばしているようだ。ＳＦＣ版を知らない新規のユーザーも多いのだろう。　【12月10日調べ】

### ショップ1▶セカンドビート(大阪府) 店長:大村未来男さん

最近売れているソフトと言えば『SIMPLE1500シリーズVol.1　THE麻雀』(カルチュア・パブリッシャーズ) ですね。サッカーゲームなどと一緒に買われていく方が多いですよ。『Ｒ４〜』(ナムコ)も売れてはいますが、期待していたほどの勢いはなく初回分はまだ店頭に残っている状況です。そのほかでは『スーパーロボット大戦Ｆ』(バンプレスト)が、ぼちぼちといい感じで売れています。今後発売されるソフトでは、『チョコボの不思議なダンジョン２』(スクウェア) や『機動戦士ガンダム　逆襲のシャア』(バンダイ) などが期待できそうですね。

### ショップ2▶(株)メッセサンオー(東京都) 稲越一之さん

期待ほどではないにしろ、「Ｒ４」が最近では一番売れていますね。『〜かまいたいちの夜　特別篇』(チュンソフト) や『悠久幻想曲ensemble』(メディアワークス)、『ユーラシアエクスプレス殺人事件』(エニックス) も売れています。年末発売のソフトはたぶん順当に売れると思いますが、当店としては『エリーのアトリエ〜』(ガスト) と『マール王国の人形姫』(日本一ソフトウェア)に期待しています。１月のソフトに関しては、『〜街　運命の交差点』(チュンソフト) か『快刀乱麻　雅』(イマディオ) くらいしか思いつかないといった感じですね。

データ提供協力：デジキューブ、ブルート　※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

"PlayStation"

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

SonyMusic

株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

好きと言ってしまったら、終わってしまう恋もある。



# めぐり愛して

来春発売予定

恋愛シミュレーション¥5,800(予価・税抜) 発売元：(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント

恋愛シミュレーションの本来の姿を見つめ直し、奇をてらった演出より、ストーリーやゲームシステムの深化に注力。"普通の高校生の普通の恋愛"をテーマにした本格恋愛シミュレーションです。ストーリーは、幼少期を過ごした街の高校に転入する主人公(プレイヤー)の卒業までの1年半をシュミレート。勉強、部活、そして恋愛を通じて有意義な高校生活を送るのがあなたの使命です。

---

学校では運動・勉強・容姿といった能力値のアップを。週末は、女の子たちと親密度のアップを行うのが基本です。散策やデートで行ける場所は30以上を用意。キャラクターごとに設定された性格・生い立ちが、プレイヤーとの関係に微妙に影響しながら、多彩でリアルなストーリーが展開されます。エンディングは女の子との親密度によって、能力値重視の結末(例えば卒業後はスポーツ選手になる)を迎えたり、深く関わった女の子とのストーリー重視のエンディングとなったり。何度でも繰り返し、何通りもの攻略が楽しめます。







# 次号予告

次号95号は、『幻想水滸伝Ⅱ』『テイルズ オブ ファンタジア』の大攻略! もちろん『FFⅧ』の続報もバッチリフォロー! 独占スクープに新作情報満載と、うさぎ年の電撃もよろしくご期待です!!

## Coming Soon!

ファイナルファンタジーⅧ／幻想水滸伝Ⅱ／ストリートファイターZERO3／新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ／機動戦士ガンダム 逆襲のシャア／トゥルーラブストーリー2／サガ フロンティアⅡ／テイルズ オブ ファンタジア ほか

電撃PlayStation Vol.95は 1月14日(木)発売



表紙イラスト●機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
©創通エージェンシー・サンライズ©BANDAI 1998
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)



## 求む!! ゲームライター募集!

DPS編集部では、私たちと一緒に誌面を作るゲームライターを募集しています。
我こそは! という方は、①履歴書②ゲーム紹介文(800字程度)を『ライター募集係』まで送ってください(応募書類は返却しません)。
応募資格は、①東京近郊在住で、②18歳以上(高校生は不可)の方です。
面接する方に連絡いたします。

イラスト／岩瀬さとみ

## What's D?

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

D14は『サガフロⅡ』のムービーを独占収録! 体験版8タイトル、ムービー5タイトルとボリュームもバッチリ。さらに、体験版収録タイトルには攻略ページも登場。攻略なら電撃です!!

電撃PlayStation D14 次号D14は1月18日(月)発売


# 電撃PlayStation Vol.94

1999年1月14日発行 第5巻 第1号 通巻90号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101-8911 東京都千代田区神田駿河台2－9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン スタジオ・サン

## STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、諏訪浩樹、村松充
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦、鈴木和好
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法、谷口一茂、岩沢篤子
[アシスタント] 下川憲一、飯塚幸正、三輪邦宏
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子、ゆず屋、コマツヒロノリ、仲一彌デザイン事務所、デザイン ルーム ケー・ディー・アール
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA、眞下裕、井上恵司


## Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/



## 広告索引 AD INDEX

# NEW SOFT SCHEDULE

## 電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

### ●12月発売のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | ジャンル | 掲載ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 23日 | タワードリーム2 | アクセラ | ¥5800 | TBL | |
| 2 | 23日 | EVE the lost one | イマディオ | ¥7800 | AVG | |
| 3 | 23日 | ストリートファイターZERO3 | カプコン | ¥5800 | 対戦ACT | 68,138 |
| 4 | 23日 | がんばれゴエモン～来るなら恋 綾繁一家の黒い影～ | コナミ | ¥5800 | ACT | 150 |
| 5 | 23日 | 実況パワフルプロ野球98決定版 | コナミ | ¥4800 | SPG | 141 |
| 6 | 23日 | ビートマニア APPEND 3rd Mix | コナミ | ¥2800 | ETC | 139,155 |
| 7 | 23日 | チョコボの不思議なダンジョン2 | スクウェア | ¥6800 | RPG | 76 |
| 8 | 23日 | I.Q FINAL | SCE | ¥4800 | PZG | 138 |
| 9 | 23日 | 2999年のゲーム・キッズ | SCE | ¥2000 | ETC | 139 |
| 10 | 23日 | ルシファー・リング | 東芝EMI | ¥5800 | ACT | 139 |
| 11 | 23日 | ロードモナーク～新 ガノア王国記～ | 東芝EMI | ¥5800 | SLG | 140 |
| 12 | 23日 | 電車だいすき～プラレールがいっぱい | トミー | ¥6800 | SLG | 140 |
| 13 | 23日 | テイルズオブファンタジア | ナムコ | ¥5800 | RPG | 52,139,233 |
| 14 | 23日 | 桃太郎伝説 | ハドソン | ¥5800 | RPG | 140 |
| 15 | 23日 | サイレントメビウス～幻影の堕天使～ | バンダイビジュアル | ¥6800 | RPG | 140,147 |
| 16 | 23日 | シヴィライゼーションII | ヒューマン | ¥5800 | SLG | 140 |
| 17 | 23日 | ミザーナフォールズ | ヒューマン | ¥5800 | AVG | 140 |
| 18 | 23日 | 100万円クイズハンター | 富士通パソコンシステムズ | ¥5800 | ETC | |

### ●1月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | ジャンル | 掲載ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 19 | 7日 | 頭文字D | 講談社 | ¥5800予定 | RCG | 141 |
| 20 | 7日 | スーパーヒーロー作戦 | バンプレスト | ¥6800予定 | RPG | |
| 21 | 7日 | THENEXTTETRIS(ザネクストテトリス) | BPS | ¥4800 | PZG | 141,205 |
| 22 | 14日 | バスランディング | アスキー | ¥6800 | SLG | 226 |
| 23 | 14日 | バスランディング（つりコン同梱版） | アスキー | ¥9990 | SLG | 226 |
| 24 | 14日 | バックギャモン | アルトロン | 未定 | TBL | |
| 25 | 14日 | バトルアスリーテス 大運動会GTO | インクリメントP | ¥5800 | ACT | 141 |
| 26 | 14日 | CINEMA英会話シリーズVol.1天国に行けないパパ | サクセス | ¥6800予定 | ETC | |
| 27 | 14日 | DEEPFREEZE(ディープ・フリーズ) | サミー | ¥5800 | STG | |
| 28 | 14日 | できる！ゲームセンター | 翔泳社 | ¥5800 | SLG | 200 |
| 29 | 14日 | サーカディア | SCE | ¥5800予定 | AVG | 199 |
| 30 | 14日 | 魔法使いになる方法 | ティーアイエル | ¥6800 | A・RPG | |
| 31 | 14日 | メサイヤBEST ラングリッサーI&II | メサイヤ | ¥2800 | S・RPG | |
| 32 | 14日 | 封神領域エルツヴァーユ | ユークス | ¥5800 | 対戦ACT | 214 |
| 33 | 21日 | トゥルーラブストーリー2 | アスキー | ¥6800 | SLG | |
| 34 | 21日 | スノボキッズプラス | アトラス | ¥5800予定 | SPG | 201 |
| 35 | 21日 | 快刀乱麻雅 | イマディオ | ¥5800 | SLG | 190 |
| 36 | 21日 | 快刀乱麻雅（限定版） | イマディオ | ¥7800 | SLG | 190 |
| 37 | 21日 | KOEI TheBest アンジェリーク Special | コーエー | ¥2800 | SLG | |
| 38 | 21日 | KOEI TheBest 水滸伝 天命の誓い | コーエー | ¥2800 | SLG | |
| 39 | 21日 | バトル昆虫伝 | ジャレコ | ¥5800 | S・RPG | |
| 40 | 21日 | プリンセスメーカー GO GO!プリンセス | ナインライブス | ¥5800 | TBL | 204 |
| 41 | 21日 | それ行けフライフィッシング | ビクター ソフト | ¥5800予定 | SLG | |
| 42 | 28日 | ゲームソフトをつくろう | イマジニア | 未定 | SLG | |
| 43 | 28日 | グ グ トロプス | エニックス | ¥5800予定 | SLG | |
| 44 | 28日 | つんつん組3～カンジベーダー～ | 講談社 | ¥4300予定 | STG | |
| 45 | 28日 | イズ インターナル セクション | スクウェア | ¥5800予定 | STG | 201 |
| 46 | 28日 | クリックメディック | SME | ¥5800予定 | AVG | |
| 47 | 28日 | サウンドノベル エボリューション3 街 ～運命の交差点～ | チュンソフト | ¥5800 | AVG | |
| 48 | 28日 | Parlor PRO5 パチンコ実機シミュレーションゲーム | 日本テレネット | ¥5200 | SLG | |
| 49 | 28日 | BLOODY ROAR2 BRINGEROFTHENEWAGE | ハドソン | ¥5800予定 | 対戦ACT | |
| 50 | 28日 | 猫侍 | ヒューマン | ¥5900 | AVG | |
| 51 | 28日 | ラングリッサーIV&Vファイナルエディション | メサイヤ | ¥6800予定 | S・RPG | 186 |
| 52 | 28日 | パチスロ帝王～ビッグウェーブ ピカ吾郎 BBジャンキー7～ | メディアエンターテイメント/Bull's Eye | ¥5800 | SLG | |
| 53 | 28日 | レインラブ2 | リバーヒルソフト | ¥6800 | AVG | 131 |
| 54 | 下旬 | 釣道～渓流 湖編～ | OZクラブ | ¥5800 | SLG | |
| 55 | 1月 | アイルトン・セナ カートデュエルスペシャル | ギャップス | ¥5800 | RCG | |
| 56 | 1月 | バーガーバーガー2(仮) | ギャップス | ¥5800 | SLG | |
| 57 | 1月 | デュークニューケムトータルメルトダウン | キングレコード | ¥5800 | STG | |
| 58 | 1月 | 真髄・蓬仙人 | Jウイング | ¥7800予定 | TBL | |
| 59 | 1月 | バブルガンキッド | タカラ | ¥5800 | ACT | |
| 60 | 1月 | 水族館プロジェクト フィッシュハンターへの道 | テイチク | ¥5800予定 | AVG | |
| 61 | 1月 | デジモンワールド | バンダイ | ¥5800予定 | RPG | |
| 62 | 1月 | ECSAFORM | バンダイビジュアル | ¥6800予定 | S・RPG | 198 |
| 63 | 1月 | マービーベィビーストーリー | PONOS | ¥4800予定 | PZG | |
| 64 | 1月 | なげっと～激録！プルプル商店街～ | アクティブアート | ¥5800予定 | ACT | |
| 65 | 1月 | Ash to Ash | イーストスタッフ | 未定 | SLG | |
| 66 | 1月 | ジャーム ―狙われた街― | ケーエージェイ | 未定 | RPG | |
| 67 | 1月 | ひとつやふたつ いつつや怪談日本たられぱなしツアー？ | システムサコム グループタック | 未定 | AVG | |

### ●2月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | ジャンル | 掲載ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 68 | 4日 | [illegible] | アイディアファクトリー | ¥2800 | SLG | |
| 69 | 4日 | 学園戦隊ソルブラスト | キャラバン インタラクティブ | ¥5800 | AVG | |
| 70 | 4日 | アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム) | コーエー | ¥6800 | RPG | |
| 71 | 4日 | アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム)プレミアムBOX | コーエー | ¥8800 | RPG | |
| 72 | 4日 | 維新の嵐幕末志士伝 | コーエー | ¥7800 | S・RPG | |
| 73 | 4日 | サイバー大戦略～出撃！はるか隊～ | システムソフト | ¥6800 | SLG | |
| 74 | 4日 | 祇園花2～金沢文子編～ | 日本物産 | ¥4950 | TBL | |
| 75 | 4日 | 魔女っ子大作戦 Littlewitchingmischiefs | バンダイ | ¥6800予定 | SLG | |
| 76 | 4日 | ARMOREDCOREMASTEROFARENA | フロム・ソフトウェア | ¥5800 | ACT | 17,184 |
| 77 | 11日 | FAVORITEDEAR(フェイバリットディア) | NECインターチャネル | ¥5800 | SLG | |
| 78 | 11日 | よしもと麻雀倶楽部DELUXE | 彩京 | ¥5800予定 | TBL | |
| 79 | 11日 | ファイナルファンタジーVIII | スクウェア | ¥7800予定 | RPG | 22 |
| 80 | 11日 | Parlor PRO6 パチンコ実機シミュレーションゲーム | 日本テレネット | ¥5200 | SLG | |
| 81 | 11日 | もっと にゃんとワンダフル2 | バンプレスト | ¥5800 | SLG | |
| 82 | 15日 | 風吹く夏～帝都物語ふたたび～ | ビーファクトリー | ¥5800予定 | AVG | |
| 83 | 18日 | ぴくぴく仙太郎～パズルでごはん～ | 講談社 | ¥4800予定 | PZG | 203 |
| 84 | 18日 | 信長の野望 武将風雲録 | コーエー | ¥5800 | SLG | |
| 85 | 18日 | CINEMA英会話シリーズVol.2インタセプター | サクセス | ¥6800予定 | ETC | |
| 86 | 18日 | 超戦闘球技ヴァンボーグ | ヘクト | ¥5800 | ACT | |
| 87 | 18日 | 悠久幻想曲ensemble2 | メディアワークス | ¥3800予定 | ETC | |
| 88 | 18日 | 魔女たちの眠り | パック・イン・ソフト | ¥3800 | AVG | |
| 89 | 25日 | オアシスロード | アイディアファクトリー | ¥5800 | RPG | 197 |
| 90 | 25日 | 19時03分 上野発夜光列車 | ヴィジット | ¥5800 | ETC | |
| 91 | 25日 | ～幕末浪漫～月華の剣士 | SNK | ¥5800 | 対戦ACT | |
| 92 | 25日 | チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV | コーエー | ¥7800 | SLG | |
| 93 | 25日 | SILENTHILL | コナミ | 未定 | AVG | |
| 94 | 25日 | HEART OF DARKNESS | サミー | ¥5800 | ACT | |
| 95 | 25日 | 必殺パチンコステーション4～ヒーローたちの挑戦～ | サンソフト | ¥4800予定 | SLG | |
| 96 | 25日 | くのいち捕物帖 | GMF | ¥5800予定 | AVG | |
| 97 | 25日 | 後夜祭ashordofyouthfulmemories | 翔泳社 | ¥5800 | SLG | |
| 98 | 25日 | ―立体忍者活劇― 天誅忍凱旋 | SME | ¥4800予定 | ACT | |
| 99 | 25日 | サウンドノベル エボリューション1 弟切草 蘇生篇 | チュンソフト | ¥4800 | AVG | |
| 100 | 25日 | ドリームサーカス | ティジィエル | ¥5800 | SLG | 203 |
| 101 | 25日 | [illegible] | アーティスト | ¥4200予定 | PZG | |
| 102 | 25日 | モンスターファーム2 | テクモ | ¥5800予定 | SLG | |
| 103 | 25日 | TheAIRS(エアーズ) | リバーヒルソフト | ¥5800 | RPG | |
| 104 | 25日 | ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～ | カプコン | ¥5800 | SLG | |
| 105 | 上旬 | TRICKYSLIDERS トリッキースライダーズ | パック・イン・ソフト | ¥5800予定 | SPG | |
| 106 | 2月 | 空母戦記 | アンバランス | ¥7800 | SLG | |
| 107 | 2月 | 天下統一 | アンバランス | ¥5800 | SLG | |
| 108 | 2月 | マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター EXエディション | カプコン | ¥5800予定 | 対戦ACT | |
| 109 | 2月 | サイコメトラーEIJI | 講談社 | ¥5800予定 | AVG | |
| 110 | 2月 | OPTIONチューニングカーバトル2 | ジャレコ | 未定 | RCG | |
| 111 | 2月 | ポケットムームー | SCEI | ¥4800予定 | ETC | 20 |
| 112 | 2月 | エーベルージュ2 WORLANDSeries | タカラ | ¥5800 | SLG | |
| 113 | 2月 | コンバットチョロQ | タカラ | ¥5800 | ACT | |
| 114 | 2月 | プレッシャーゾーン | たき工房 | 未定 | STG | |
| 115 | 2月 | キョロちゃんのプレクラ大作戦 | トミー | ¥5800 | ACT | |
| 116 | 2月 | 日本プロ麻雀連盟公認手まどき麻雀 入門編 | ナグザット | ¥4800予定 | TBL | 203 |
| 117 | 2月 | ウェルトオブ イストリア | ハドソン | 未定 | RPG | |
| 118 | 2月 | Pとメール | ハドソン | ¥2800予定 | ETC | |
| 119 | 2月 | 宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル | バンダイ | ¥6800予定 | SLG | 192 |
| 120 | 2月 | レノトウァッフェ～ドイツ空軍を指揮せよ～ | ビクターソフト | ¥5800予定 | SLG | |
| 121 | 2月 | 建設機械シミュレーター KENKIいっぱい | 富士通パソコンシステムズ | ¥5800 | SLG | |
| 122 | 2月 | ～ミスタープロスペクター～ほりあてくん | リズミックス | ¥2800 | ETC | |

### ●冬発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | ジャンル | 掲載ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 123 | 冬 | ToHeart | アクアプラス | 未定 | AVG | |
| 124 | 冬 | キミとSteady | シーディープロス | 未定 | SLG | |
| 125 | 冬 | オアシスのポシェット | SECOMCAD | ¥5800 | SLG | |
| 126 | 冬 | めぐり愛して | SME | ¥5800予定 | SLG | |
| 127 | 冬 | パズルDEボーリング | 日本システム | 未定 | PZG | |

### ●3月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | ジャンル | 掲載ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 128 | 4日 | AIRRACECHAMPIONSHIP | エクシング エンタテイメント | ¥5800予定 | RCG | |
| 129 | 4日 | トゥームレイダー3 | エニックス | ¥6800 | ACT | |
| 130 | 4日 | 聖少女艦隊バージンフリート | コナミ | 未定 | AVG | |
| 131 | 4日 | Sonata（ソナタ） | T&Eソフト | ¥6800予定 | RPG | |
| 132 | 11日 | ATHENA－Awakening from the ordinary life | SNK 夢工房 | ¥6800 | AVG | |
| 133 | 11日 | COLIN McRAE THE RALLY | サミー/スパイク | ¥5800予定 | RCG | 203 |
| 134 | 11日 | レーディングジョッキー'99 | ハーベストワン | ¥5800 | ACT | |
| 135 | 11日 | 火魅子伝恋解 | 博報堂 | ¥6800予定 | SLG | |
| 136 | 18日 | CINEMA英会話シリーズVol.3嵐が丘 | サクセス | ¥6800予定 | ETC | |
| 137 | 18日 | 電車でGO！2スペシャルギフトパック | タイトー | ¥9800 | SLG | |
| 138 | 18日 | 電車でGO！2 | タイトー | ¥5800予定 | SLG | |
| 139 | 25日 | 70年代風ロボットアニメ ゲッP-X | アローマ | ¥5800予定 | STG | |
| 140 | 25日 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS | SNK | 未定 | 対戦ACT | |
| 141 | 3月 | ヴァンピール吸血鬼伝説 | アートディンク | ¥5800予定 | SLG | 194 |
| 142 | 3月 | モンスターコンプリワールド | アイディアファクトリー | ¥5800 | RPG | |
| 143 | 3月 | デビルサマナー ソウルハッカーズ | アトラス | 未定 | RPG | |
| 144 | 3月 | RISINGZAN～THESAMURAIGUNMAN～ | ウエップシステム | ¥5800予定 | ACT | |
| 145 | 3月 | 爽(騒)楽都市OSAKA | キングレコード | ¥6800 | SLG | |
| 146 | 3月 | 実戦パチスロ必勝法！サミーレヴォリューション2 | サミー | ¥6800 | SLG | |
| 147 | 3月 | キメろ！ヒーロー学園 | CSCメディアアート | ¥5800 | SLG | |
| 148 | 3月 | ファイナルファンタジーVI | スクウェア | ¥4800予定 | RPG | 180 |
| 149 | 3月 | 小さな巨人ミクロマン | タカラ | ¥5800 | ACT | |
| 150 | 3月 | パチスロマスター <Sammy SP> | ディー・イ… エヌ研究所 | 未定 | SLG | |
| 151 | 3月 | Nゲージ運転気分ゲーム「ガタンゴトン」 | 東芝EMI | ¥5800予定 | SLG | |
| 152 | 3月 | キャプテン・ラヴ | 東芝EMI | ¥6800予定 | AVG | |
| 153 | 3月 | ガンホーブリゲイド | トミー | 未定 | SLG | |
| 154 | 3月 | トミカタウンをつくろう！ | トミー | 未定 | SLG | |
| 155 | 3月 | ターニングポイント(仮) | ナグザット | ¥5800予定 | SLG | |
| 156 | 3月 | Parlor PRO7 パチンコ実機シミュレーションゲーム | 日本テレネット | ¥5200 | SLG | |
| 157 | 3月 | CyberneticEMPIRE サイバネティックエンパイア | 日本テレネット ウルフチーム | 未定 | AVG | |
| 158 | 3月 | ちっぽけラルフの大冒険 | NEW | ¥5800予定 | ACT | |
| 159 | 3月 | 目指せ 名門野球部 | ネクサスインタラクト ダズ | ¥5800 | SLG | |
| 160 | 3月 | 超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか | バンダイビジュアル | 未定 | SLG | |
| 161 | 3月 | アームドファイター | バンプレスト | ¥5800予定 | 対戦ACT | |
| 162 | 3月 | スーパーロボット大戦F 完結編 | バンプレスト | ¥6800予定 | S・RPG | |
| 163 | 3月 | FISHERS ROAD(フィッシャーズロード)(仮) | BPS | ¥5800予定 | SPG | |
| 164 | 3月 | 全日本プロレス～王者の魂～ | ヒューマン | 未定 | SPG | |

### ●4月発売予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | ジャンル | 掲載ページ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 165 | 1日 | 撞球re:mix BILLIARDS MULTIPLE | アスク | ¥4800 | SPG | |
| 166 | 1日 | エリジン | ビスコ | ¥5800 | SLG | |
| 167 | 15日 | CINEMA英会話シリーズVol.4ボーイズライフ | サクセス | ¥6800予定 | ETC | |
| 168 | 4月 | からの将棋「将棋幼稚園あゆみ組」 | アフェクト | ¥5800 | TBL | |



ジャンルの表記

ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング
S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 169 | 4月 | ザノベルズ | ヴィジット | 未定／AVG | |
| 170 | 4月 | MOTO KIDS | シスコンエンタテイメント | 未定／RCG | |
| 171 | 4月 | おみせde店主 | テクノソフト | 未定／RPG | |
| 172 | 4月 | ナース物語（ストーリー） | 毎日コミュニケーションズ | ¥5800予定／AVG | |

## ●春発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 173 | 春 | SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮) | ADM | 未定／AVG | |
| 174 | 春 | THERUINS～ルーインズ（仮） | ADM | 未定／AVG | |
| 175 | 春 | MEREMANOID～マーメノイド | エクシング エンタテイメント | 未定／RPG | |
| 176 | 春 | ジェイルブレイカー | NECインターチャネル | 未定／AVG | |
| 177 | 春 | モンスター コレクション(仮) | 角川書店 ESP | 未定／RPG | |
| 178 | 春 | 胸騒ぎの予感(仮) | 講談社 | 未定／SLG | |
| 179 | 春 | Zi:O' | コーエー | ¥6800予定／RPG | |
| 180 | 春 | あいたくて ～yoursmilesinmyheart～ | コナミ | 未定／SLG | |
| 181 | 春 | 家にポチがやって来た～inMyPocket～(仮) | コナミ | 未定／SLG | |
| 182 | 春 | グッドトグレイター | コナミ | 未定／AVG | |
| 183 | 春 | ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～ | コナミ | 未定／AVG | |
| 184 | 春 | メタルディンサ The3rdPlanet(仮) | コナミ | 未定／SLG | |
| 185 | 春 | THEビストロ | シスコンエンタテイメント | 未定／SLG | |
| 186 | 春 | サガフロンティアII | スクウェア | 未定／RPG | |
| 187 | 春 | チョコボレーシング～幻界へのロード～ | スクウェア | 未定／RCG | |
| 188 | 春 | 装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ | タカラ | ¥5800予定／ACT | |
| 189 | 春 | [illegible] | タカラ | 未定／ACT | |
| 190 | 春 | ピノッチアのみる夢 | タカラ | ¥5800／SLG | |
| 191 | 春 | 勇者王ガオガイガー－BLOCKADENUMBERS－ | タカラ | ¥6800／AVG | |
| 192 | 春 | ファーランドサーガ2 時の道標 | ティーアイエル | 未定／S・RPG | |
| 193 | 春 | レストランドリーム | テイチク | 未定／SLG | |
| 194 | 春 | 時をかける少女 | バンダイ | ¥5800予定／AVG | |
| 195 | 春 | バスティーイズ | バンダイ | 未定／ACT | |
| 196 | 春 | ミリオンクラシック | バンダイ | ¥6800予定／SLG | |
| 197 | 春 | DEVICEREIGN | メディアワークス | ¥5800予定／SLG | 203 |
| 198 | 春 | バトルシップヤマト | ロックウェルインターナショナル | ¥3800／STG | |
| 199 | 春 | ウィザードリィ～DIMGUIL～ | アスキー | ¥6800／RPG | |
| 200 | 春 | ガレリアンズ | アスキー | 未定／AVG | |
| 201 | 春 | TANKSIMULATOR(仮) | アスキー | 未定／SLG | |
| 202 | 春 | UFO －A DAY IN THE LIFE- | アスキー | 未定／??? | |
| 203 | 春 | 悠久のエデン | アスキー | 未定／RPG | |
| 204 | 春 | ポッ[illegible]ンタンクス！ | エニックス | 未定／対戦ACT | 182 |
| 205 | 春 | ミスティックアークまぼろし劇場 | エニックス | 未定／AVG | |
| 206 | 春 | 黒い瞳のノア～CielgrisFantasm～ | ガスト | ¥5800予定／RPG | |
| 207 | 春 | ジャングル パトロール | カルチュア パブリッシャーズ | 未定／STG | |
| 208 | 春 | プルムイプルムイ | カルチュア パブリッシャーズ | 未定／RPG | |
| 209 | 春 | 輝く季節へ | キッド | 未定／AVG | |
| 210 | 春 | BOYSBE 2ndSeason | 講談社 | ¥5800／SLG | |
| 211 | 春 | 邪落(仮) | コナミ | 未定／ACT | |
| 212 | 春 | DancingBladeかってに桃天使 ～tearsofEDEN～(仮) | コナミ | 未定／AVG | |
| 213 | 春 | 麻雀やろうぜ！ | コナミ | ¥9800／TBL | |
| 214 | 春 | わくぷよダンジョン 決定版 | コンパイル | 未定／RPG | |
| 215 | 春 | シーバス1・2・3(仮) | ジャレコ | 未定／A・RPG | |
| 216 | 春 | サイバーオーグ | スクウェア | 未定／ACT | |
| 217 | 春 | RacingLagoon | スクウェア | 未定／RPG | |
| 218 | 春 | CAPA(仮) | SCEI | 未定／ETC | |
| 219 | 春 | どこでもいっしょ(仮) | SCEI | 未定／ETC | |
| 220 | 春 | ポケットダンジョン | SCE | ¥2800予定／RPG | 20 |
| 221 | 春 | [illegible] | SME | 未定／SLG | |
| 222 | 春 | サンダーライダーズショータイム 重なりあう未来あしたへ… | SME | 未定／SLG | |
| 223 | 春 | ちびキャラゲーム銀河英雄伝説(仮) | 徳間書店 | ¥5800予定／TBL | |
| 224 | 春 | ちびキャラゲーム銀河英雄伝説(仮)限定版 | 徳間書店 | ¥5800予定／TBL | |
| 225 | 春 | この季節 A piece of memories | トンキンハウス | 未定／AVG | 188 |
| 226 | 春 | ワールドスタジアム3 | ナムコ | 未定／SPG | |
| 227 | 春 | 新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者 | バップ | ¥6800予定／AVG | |
| 228 | 春 | マクロスVF-X2 | バンダイビジュアル | 未定／STG | |
| 229 | 春 | エターナルチェイン | ビクターソフト | 未定／RPG | |
| 230 | 春 | 太陽のお告げ | プログレス | 未定／ETC | |
| 231 | 春 | カルドセプトforPlayStation | メディアファクトリー | 未定／TBL | |
| 232 | 春 | 有限会社地球防衛隊 | メディアリング | 未定／SLG | |

## ●5月以降発売予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 233 | 5月20日 | CINEMA英会話シリーズvol.5 [illegible] | サクセス | ¥6800予定／ETC | |
| 234 | 5月 | とんでもクライシス！ | 徳間書店 | ¥5800予定／ACT | |
| 235 | 6月17日 | CINEMA英会話シリーズvol.6愛の果てに | サクセス | ¥6800予定／ETC | |
| 236 | 7月 | バーチャル飛龍の拳2 | カルチャーブレーン | ¥5800／対戦ACT | |
| 237 | 7月 | Dinobreederanotherprogress | J・ウイング | 未定／ACT | |
| 238 | 8月 | 閉鎖病院（仮） | ヴィジット | 未定／ETC | |
| 239 | 夏 | マリア2 受胎告知の謎 | アクセラ | 未定／AVG | |
| 240 | 夏 | LittleLoversShesogame | NTT出版 日経映像 | ¥6800予定／恋愛RPG | |
| 241 | 夏 | アクアノートの休日 2(仮) | アートディンク | 未定／SLG | |
| 242 | 夏 | ドラゴンクエストVII | エニックス | 未定／RPG | |
| 243 | 夏 | PATLABORtheGAME(仮) | バンダイビジュアル | 未定／AVG | |
| 244 | 夏 | [illegible] | ヒューマン | 未定／ACT | |
| 245 | 秋 | 星神 ほしかみ -沈みゆく蒼き大地- | マックスファイブ | 未定／未定 | |
| 246 | 1999年 | [illegible] | アリカ | 未定／ETC | 204 |
| 247 | 1999年 | KnightsofGENESIS | エスコット | 未定／S・RPG | |
| 248 | 1999年 | Pixygarden | エスコット | 未定／SLG | |
| 249 | 1999年 | 鬼眼城 | 講談社 | ¥5800／AVG | |
| 250 | 1999年 | HAE ～BEELZEBUB～ | GMF | ¥5800予定／RCG | |
| 251 | 1999年 | ギャロップレーサー3 | テクモ | 未定／RCG | 199 |
| 252 | 1999年 | エースコンバット3 エレクトロスフィア | ナムコ | 未定／STG | 196 |
| 253 | 1999年 | STARIX OM（スターイクシオン） | ナムコ | 未定／STG | 203 |
| 254 | 1999年 | 逮捕しちゃうぞ(仮) | パイオニアLDC | 未定／AVG | |
| 255 | 1999年 | バス釣りにいこう！ | バンプレスト | 未定／SLG | |
| 256 | 1999年 | DearFriends | ビジュアルアーツ | ¥5800／SLG | |
| 257 | 1999年 | 蜃気楼回廊 | プレステージ | ¥5800／AVG | |
| 258 | 1999年 | ぱーむたうん | 毎日コミュニケーションズ | ¥4800予定／TBL | |

## ●発売日未定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 259 | 未定 | X-PO | アイディアファクトリー | 未定／ACT | |
| 260 | 未定 | 厄惨(仮) | アイディアファクトリー | ¥5800予定／AVG | |
| 261 | 未定 | インターナショナルラリーチャンピオンシップ | アスキー | 未定／RCG | |
| 262 | 未定 | トリフェルズ魔法学園 初等部 | アスキー | 未定／AVG | |
| 263 | 未定 | 魔道霊士シュオン | アスキー | ¥6800／RPG | |
| 264 | 未定 | レングライズ | アスキー | ¥5800／ACT | |
| 265 | 未定 | 宇宙機動VANARK(ヴァンアーク) | アスミック エース エンタテインメント | 未定／AVG | |
| 266 | 未定 | 眠る繭 | アスミック エース エンタテインメント | 未定／RPG | |
| 267 | 未定 | 森の王国 | アスミック エース エンタテインメント | 未定／S・RPG | |
| 268 | 未定 | ぽのぽーど | アミューズ | ¥4800／TBL | |
| 269 | 未定 | デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ（仮） | イマジニア | 未定／ETC | |
| 270 | 未定 | NEUES（ノイエス） | エスコット | 未定／SLG | |
| 271 | 未定 | WhiteDiamond(ホワイトダイアモンド) | エスコット | 未定／SLG | |
| 272 | 未定 | メルクレウスプリティ | NECインターチャネル | 未定／SLG | |
| 273 | 未定 | メイン・ローター（仮） | エフコンピュータエンターテイメント | ¥5800／STG | |
| 274 | 未定 | Jリーグ エキサイトステージV1 | エポック社 | 未定／SPG | |
| 275 | 未定 | サーキットの狼II モデナの剣 | エム・ティ・オ | 未定／RCG | |
| 276 | 未定 | NBA Live99 | エレクトロニック アーツ スクウェア | ¥5800予定／SPG | |
| 277 | 未定 | TIGERWOODS99PGATOURGOLF | エレクトロニック アーツ スクウェア | ¥5800／SPG | |
| 278 | 未定 | ロビン ロイドの冒険（仮） | ガスト | 未定／AVG | |
| 279 | 未定 | トロンにコブン(仮) | カプコン | 未定／ACT? | |
| 280 | 未定 | シェラザード伝説 黄金の帝国（仮） | カルチャーブレーン | 未定／RPG | |
| 281 | 未定 | 飛龍の拳コレクション（仮） | カルチャーブレーン | ¥5800予定／ACT | |
| 282 | 未定 | SIMPLE1500シリーズ Vol.9THEチェス | カルチュア パブリッシャーズ | ¥1500／TBL | |
| 283 | 未定 | ARKS1000 | クノイインベンション | 未定／AVG | |
| 284 | 未定 | NBAパワーダンカーズ | コナミ | 未定／SPG | |
| 285 | 未定 | コントラ～レガシー オブ・ウォー～ | コナミ | 未定／ACT | |
| 286 | 未定 | ジャージーデビルの大冒険 | コナミ | 未定／ACT | |
| 287 | 未定 | ときめきメモリアル2（仮） | コナミ | 未定／SLG | |
| 288 | 未定 | pop'nmusic（ポップンミュージック） | コナミ | 未定／ETC | |
| 289 | 未定 | GRUDA | サイバーテックデザイン | 未定／SLG | |
| 290 | 未定 | DOOPERS | サイバーテックデザイン | 未定／RCG | |
| 291 | 未定 | FENSER | サイバーテックデザイン | 未定／SLG | |
| 292 | 未定 | PROJECT CHAOS | サイバーテックデザイン | 未定／STG | |
| 293 | 未定 | バーチャルリモコン（ヘリパート1） | スリーディ | 未定／ETC | |
| 294 | 未定 | ハイパーツアー | スリーディ | 未定／ACT | |
| 295 | 未定 | オメガブースト | SCEI | 未定／STG | |
| 296 | 未定 | コブラ・ギャラクシーナイツ | SCEI | 未定／ETC | |
| 297 | 未定 | [illegible] | SCE | 未定／PZG | |
| 298 | 未定 | パラッパ2（仮） | SCE | 未定／未定 | |
| 299 | 未定 | ブザービーター | SCE | 未定／ETC | |
| 300 | 未定 | ポケ単 ポケ熟（仮） | SCE | 未定／ETC | |
| 301 | 未定 | [illegible] | SCE | 未定／TBL | |
| 302 | 未定 | ッグナキュール・レジェンド | SME | 未定／RPG | |
| 303 | 未定 | 駄菓子屋キッド | たき工房 | 未定／AVG | |
| 304 | 未定 | Q極クイズ こたえてプリーズ | Tears | 未定／PZG | |
| 305 | 未定 | 爆弾小僧 スクープ ザ キッド（仮） | Tears | 未定／AVG | |
| 306 | 未定 | LOVEGAMESSpus～[illegible]（仮） | Tears | 未定／SPG | |
| 307 | 未定 | LOVEGAMES [illegible] | Tears | 未定／SPG | |
| 308 | 未定 | ひっとまっく | トミー | ¥5800／ACT | |
| 309 | 未定 | ガンコンゲーム（仮） | ナムコ | 未定／STG | |
| 310 | 未定 | 子育てクイズもっとマイエンジェル | ナムコ | 未定／ETC | 195 |
| 311 | 未定 | ドラゴンヴァラー | ナムコ | 未定／A・RPG | |
| 312 | 未定 | 人鳥流（じんちょーる） | 日本システム | 未定／ETC | |
| 313 | 未定 | タイプレーク | バディ | 未定／SPG | |
| 314 | 未定 | リアルロボット戦線 | バンプレスト | ¥6800予定／S・RPG | |
| 315 | 未定 | オーガバアン～亜人伝～（仮） | ビジュアルアーツ | 未定／RPG | |
| 316 | 未定 | PRCS(仮) | ビジュアルアーツ | 未定／ACT | |
| 317 | 未定 | クロックタワー3 | ヒューマン | 未定／AVG | |
| 318 | 未定 | [illegible] | ピング | ¥5800／SLG | |
| 319 | 未定 | 猿田彦の暗号 | フォーサイツ | 未定／??? | |
| 320 | 未定 | ぱいるあっぷ まーち | プロシード | ¥5800／SLG | |
| 321 | 未定 | ガルル～ライディングレヴォリューション～ | メサイヤ | 未定／RCG | |
| 322 | 未定 | 重装機兵ヴァルケン2 | メサイヤ | 未定／STG | |

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーション ザ・ベスト(フォーファミリーを含む)のものです。価格はすべて税別です。

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。


"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation
ILLUSTRATION : AIC
1999.1.14.
今世紀最後の
KEIYA TENPOUIN;AKEKAZARI
DANZAIVER;DANZAI BURST
MIDORI HIMENO;FUJINRYU DAIBOKUDAI KEISHOUGI NI"BOUROU"
DANZAIVER;SAING BLAZE
超ド派手な3D対戦アクション1月14日発売!
ふう じん りょう いき
封神領域エルツヴァ
C/V : 完全懲悪ダンザイバー / 関 智一 , アルティ・アル・ラーゼル / 矢島 晶子 , 天法院 慧矢 / 緑川 光 , エリル・ブローズ/桑島 法子, 姫野 翠 / 日高 のり子 , 斎月 セツナ / 氷上 恭子, ガリィ
ラインドウェル・レインリクス / 二又 一成 , 幽祢 / 南 央美 , イハドゥルカ / 井上 喜久子 オープニングムービー:AIC オープニングテーマソング:奥井雅美 オリジナルテーマソング:桑島法子



...この舞台で
聖戦がはじまる
KAKURINE; JAKUJOUTOSHITE BANKUUNIWATARU KOTOWARINOOTO
GALLY "VANISH" GREGMAN; BÖSENDORFER
EREL PLOWSE; ELDIVIRERCE
SETSUNA SAIZUKI; ZEKKA REISETSUZAN
'バニッシュ'グレッグマン / 玄田 哲章，
"エルツ"キャンペーン実施中!
業界初ゲーム内プレゼント実施!
"エルツ"全キャラが贈る超レアアイテムを、君もゲットしよう!
初回限定! "エルツ"オリジナルポスタープレゼント!
株式会社ユークス
本　　社：〒590-0985 大阪府堺市戎島町4-45-1　TEL.0722-24-5155
横浜開発室：〒221-0045 横浜市神奈川区神奈川2-16-15　TEL.045-451-5217　ホームページ http://www.yukes.co.jp
FUTURE MEDIA CREATORS YUKE'S





PlayStation Vol.94
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年1月14日発行(隔週金曜日発行)第5巻第1号通巻90号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
特別定価540円 本体514円
T1124572010546
©Media Works 1999 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-1／14


scanned & edited
by kitsunebi